Biohazard II Apocalypse (Resident Evil: Apocalypse)
Based on the "biohazard" videogame series of CAPCOM Co., Ltd.
© 2004, Davis Films/Impact (Canada) Inc., Constantin Film (UK) Limited.

BIOHAZARD II Apocalypse

MOVIE DATA FILE

BIOHAZARD II Apocalypse

MOVIE DATA FILE

STORY of BIOHAZARD —前作のあらすじ—

舞台はアメリカ中西部の新興地方都市、ラクーンシティ。この街の地下深くには、巨大多国籍企業アンブレラ・コーポレーションの秘密研究所“ハイブ”が隠されていた。しかしある日、そこで極秘に開発されていたT-ウイルスが漏洩、“バイオハザード”が発生する。この事態に対処すべく、アンブレラ社はハイブを封鎖した。

同じころ、ラクーンシティの郊外、ハイブの入口である古い洋館にて、アンブレラ社の特殊部隊に拘束されるアリス（ミラ・ジョヴォヴィッチ）とマット（エリック・メビウス）。アリスはアンブレラ社が撒布した神経ガスによって記憶を奪われ、自分が何者かもわからずにいた。一方、警察官と自称するマットは、実はアンブレラ社の実態を暴くために洋館に潜入していた活動家だった。

特殊部隊の面々とハイブ内に足を踏み入れる二人。やがてアリスは少しずつ記憶を取り戻す。彼女はマット同様、アンブレラ社を倒すためにT-ウイルスを盗み出そうとしていたのだ。

しかしそんな二人に、T-ウイルスによって「生きる屍」となったハイブ職員たちが襲い掛かる。特殊部隊は全滅、不死の怪物たちとの死闘の末、生き延びることができたのは、アリスとマットの二人だけだった。だが安堵するのも束の間、二人は白衣の集団に取り押さえられる。マットを連行する男の一人が、謎の言葉をつぶやく。「ネメシス計画に使える」——アリスもその記憶を最後に、意識を失う。やがて目が覚めた時、アリスが見たものは……。

CONTENTS

04▌イメージギャラリー

18▌不屈のヒロイン「アリス」大解剖

22▌バイオハザードII アポカリプス・登場人物相関図

24▌キャスト紹介&メイキング
- 24▌ミラ・ジョヴォヴィッチ（アリス 役）
- 26▌シエンナ・ギロリー（ジル・バレンタイン 役）
- 27▌アレクサンダー・ウィット（監督）インタビュー
- 28▌オデッド・フェール（カルロス・オリヴェイラ 役）／ザック・ウォード（ニコライ 役）
- 30▌ソフィー・ヴァヴァサー（アンジェラ・アシュフォード 役）／マイク・エップス（L.J. 役）ほか
- 32▌トーマス・クレッチマン（ケイン少佐 役）／●ネメシス&アンデッドの制作風景
- 34▌ポール・W・S・アンダーソン（脚本・製作）／ジェレミー・ボルト（製作）ほか

36▌ラクーンシティ －その成り立ち－

40▌劇中登場する特殊部隊 －その背景と活動内容－
- 41▌【コラム】世界の特殊部隊とその歴史
- 42▌ラクーン市警察 S.T.A.R.S. － SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE －
- 44▌アンブレラ 細菌隔離部隊
- 46▌アンブレラ社地下研究施設 "ハイブ" 警護班
- 47▌【コラム】アメリカの連邦制と法執行機関
- 48▌アンブレラ・バイオハザード対策部隊 U.B.C.S.
  － UMBRELLA BIOHAZARD COUNTERMEASURE SERVICE －
- 50▌特殊部隊が駆使する銃器の種類と威力
- 52▌ガン・アクションのダイナミズム　銃器特殊効果
- 55▌【コラム】映画の出来を左右するガン・エフェクト
- 56▌「バイオハザード」が起こるとき

60▌アンブレラ・コーポレーション
- 63▌【コラム】多国籍企業は国家を超越するか

64▌T-ウイルス －その恐怖のポテンシャル－
- 65▌【コラム】DNA 製薬と軍事利用の可能性
- 66▌アリス&ネメシス －その能力と組成構造の分析－
- 68▌ゾンビ、リッカー、ケルベロス －攻撃性と身体能力の検証－
- 71▌「不死」という概念 －その多角的考察－
- 75▌【コラム】「死」をも操作する遺伝子工学

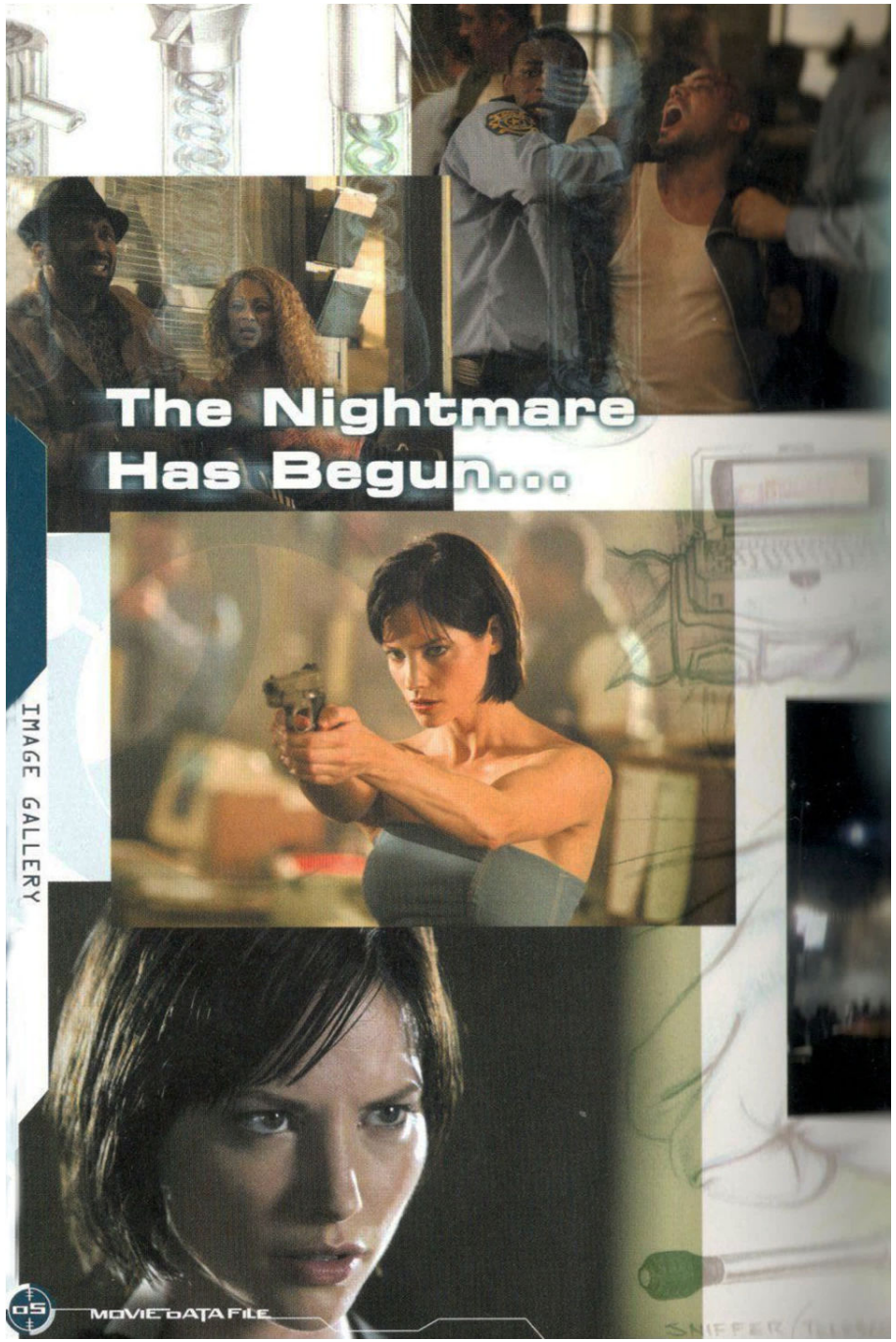
76▌映画におけるゾンビ像の変遷

82▌The Encyclopedia of "BIOHAZARD" －バイオハザード用語集－

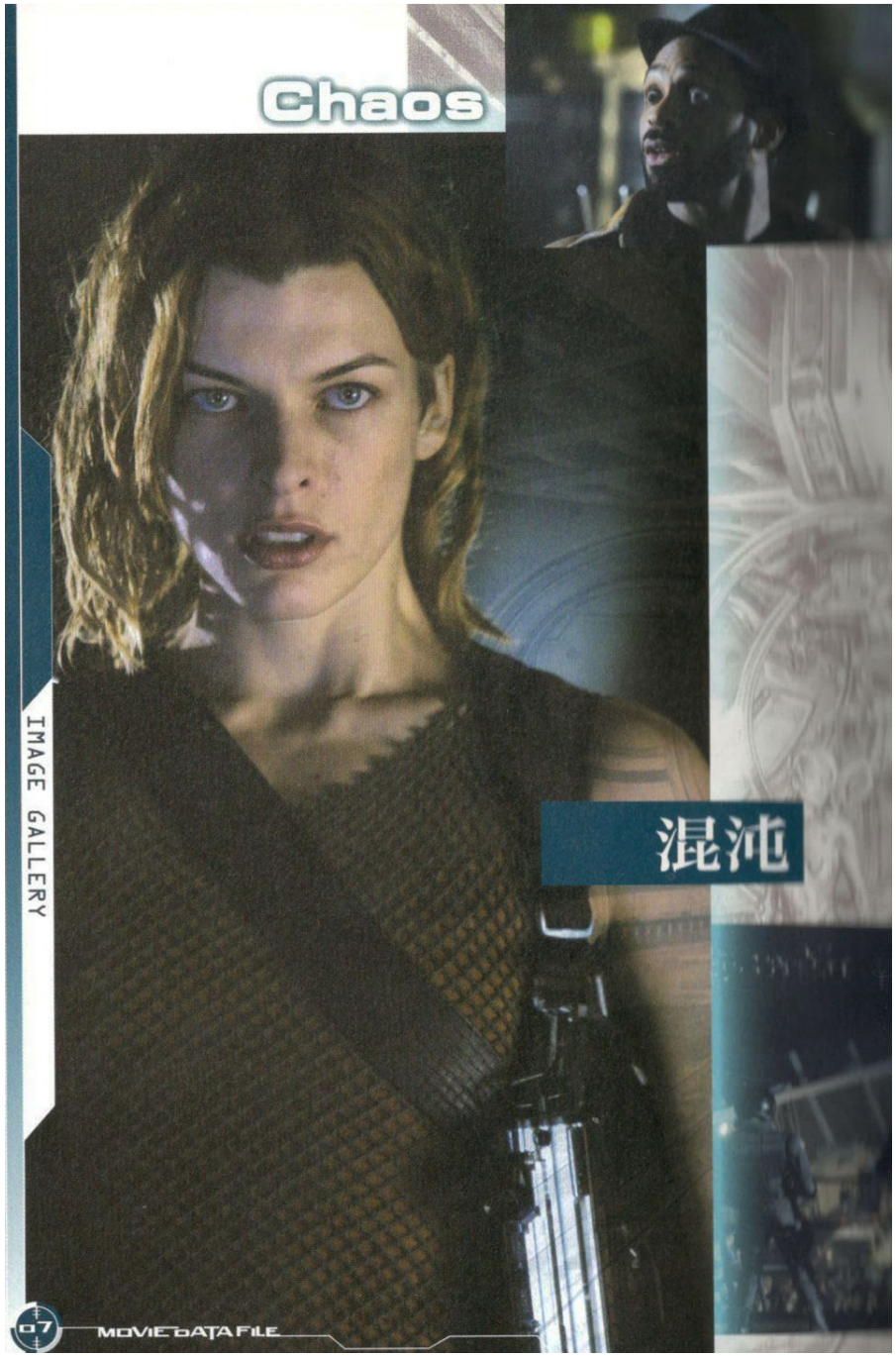
88▌次回作「アフターライフ」とは？

90▌ゲームシリーズ「バイオハザード」の世界
- 92▌プレゼント付き「バイオ」関連グッズ紹介

Biohazard II Apocalypse (Resident Evil: Apocalypse)
Based on the "biohazard" videogame series of CAPCOM Co., Ltd.
© 2004, Davis Films/Impact (Canada) Inc., Constantin Film (UK) Limited.



UMBRELLA
CORPORATION
IMAGE GALLERY
悪夢のはじまり
ウイルスは、アンブレラの地下研究所“ハイブ”に閉じ込めたはずだった。しかし、それは思い違いだった。眠りから覚めたアリスは、いちばん危惧していた事態が、現実となっていることを知る。断片的に蘇える、あの恐怖の記憶と共に……。
BioHazard II ApoCalyPse
04


Chaos
IMAGE GALLERY
混沌
07
MOVIE DATA FILE

すでに、街にはアンデッドが溢れていた。
銃でも倒せない彼らの大行進を前に、警察は慌てふためき、
メディアは前代未聞の地獄絵図とこぞって報道した。
だが、もはやすべてが手遅れだった……。

通りを埋め尽くし、人を襲い続けるアンデッドの群れ。
アリスが目覚めたのと同じ頃、正義感に燃える兵士が、
凄腕のエリート警察官が、それぞれの武器を手に立ち
上がった。すべては生き残るために……。

抗戦

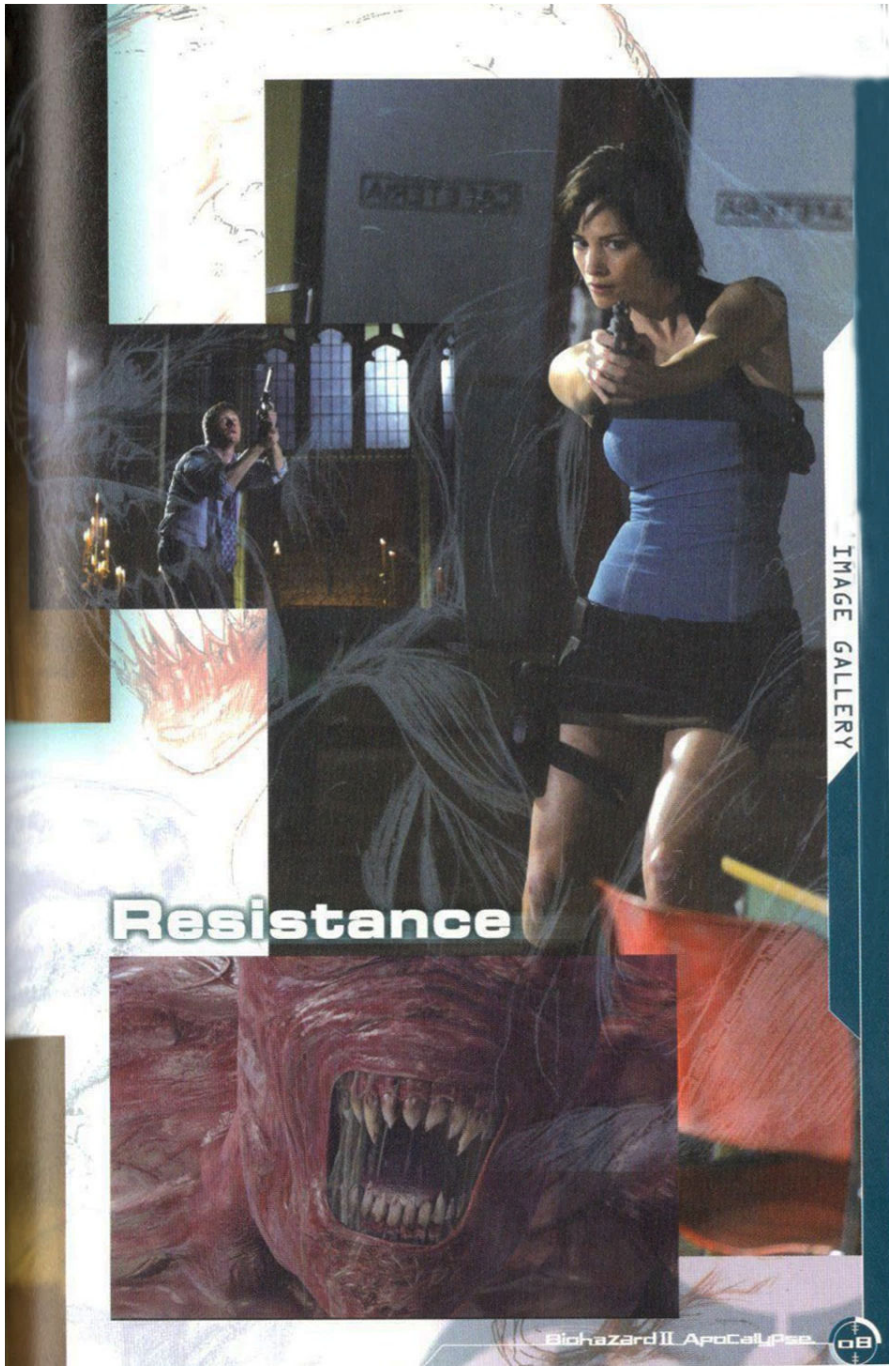
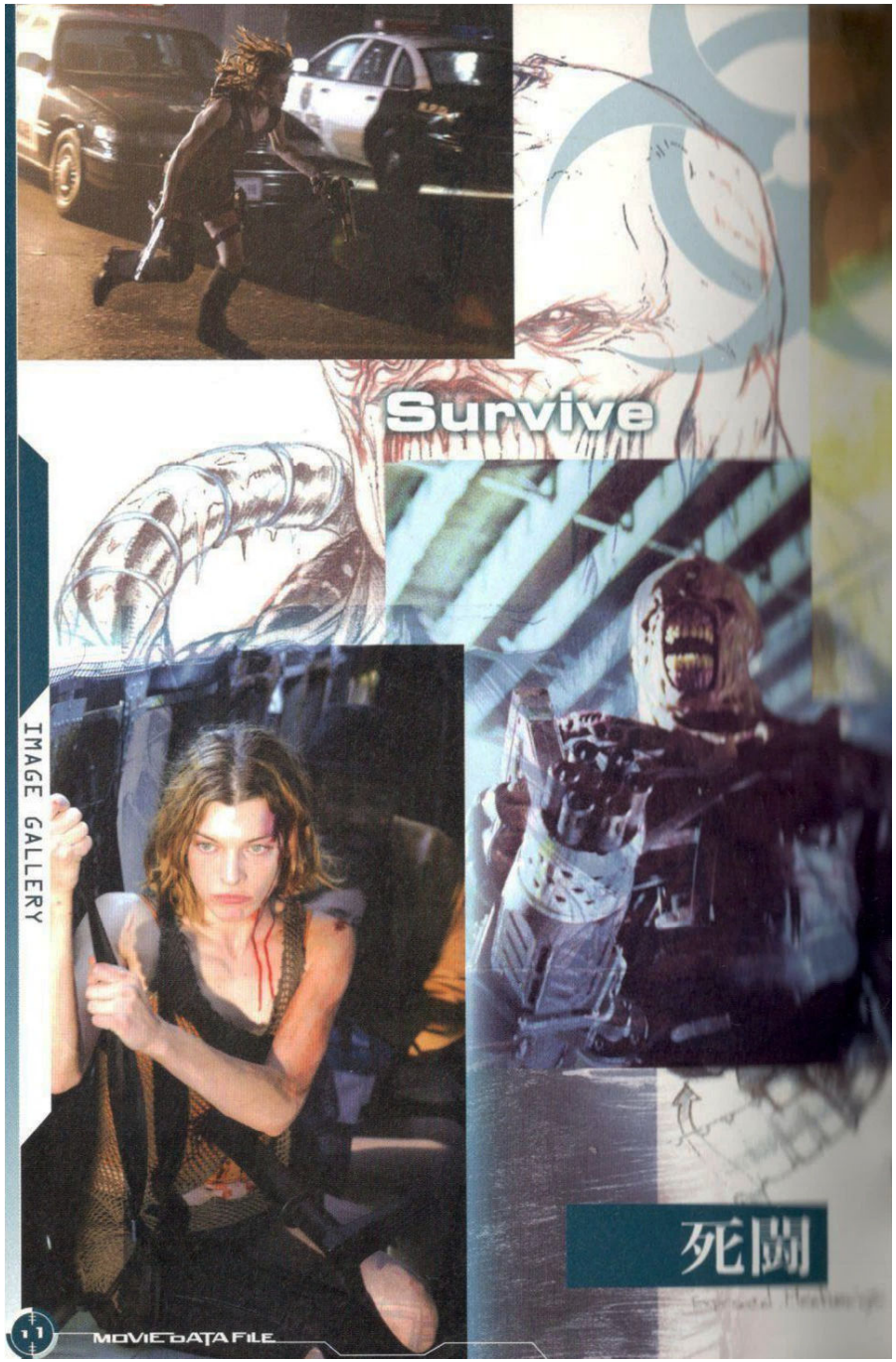
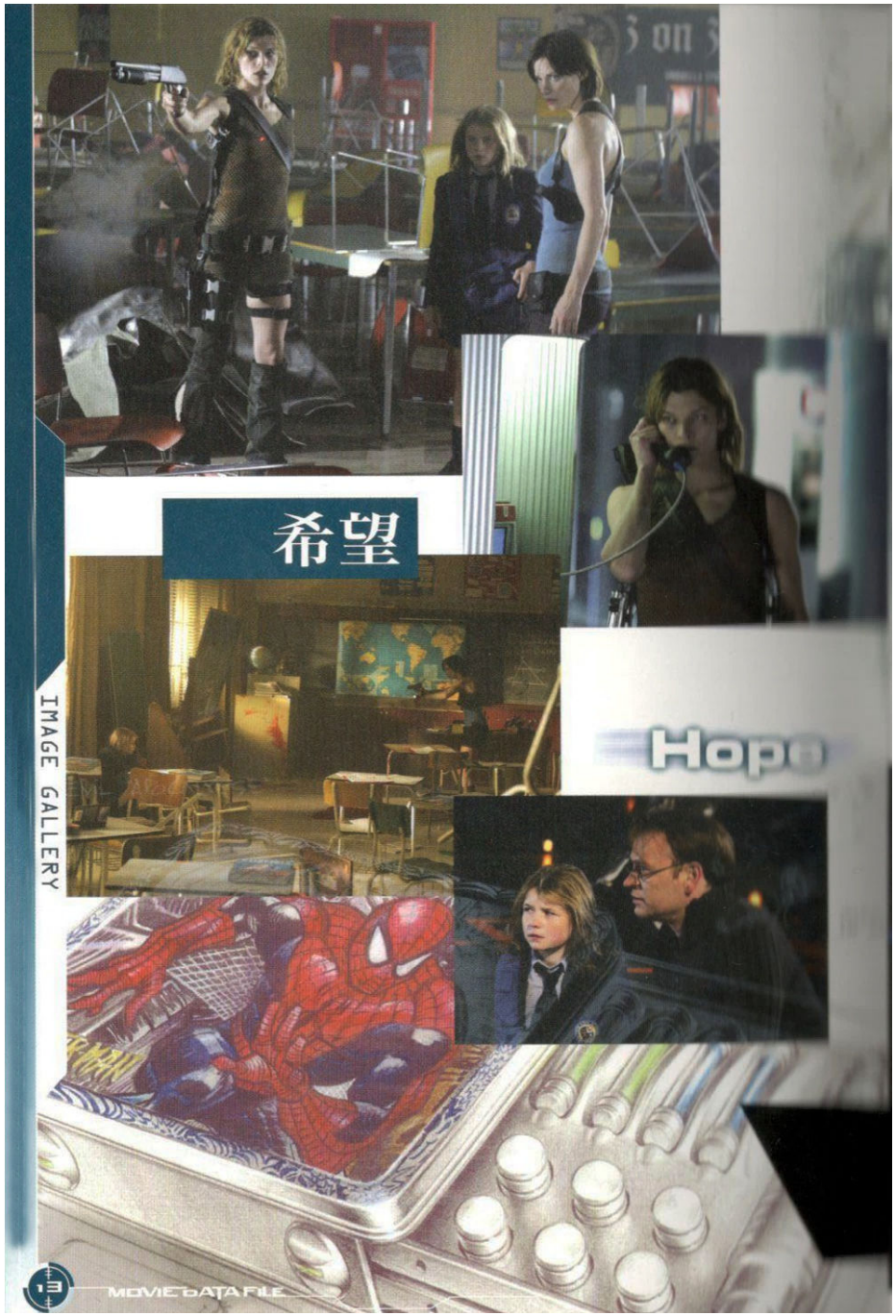
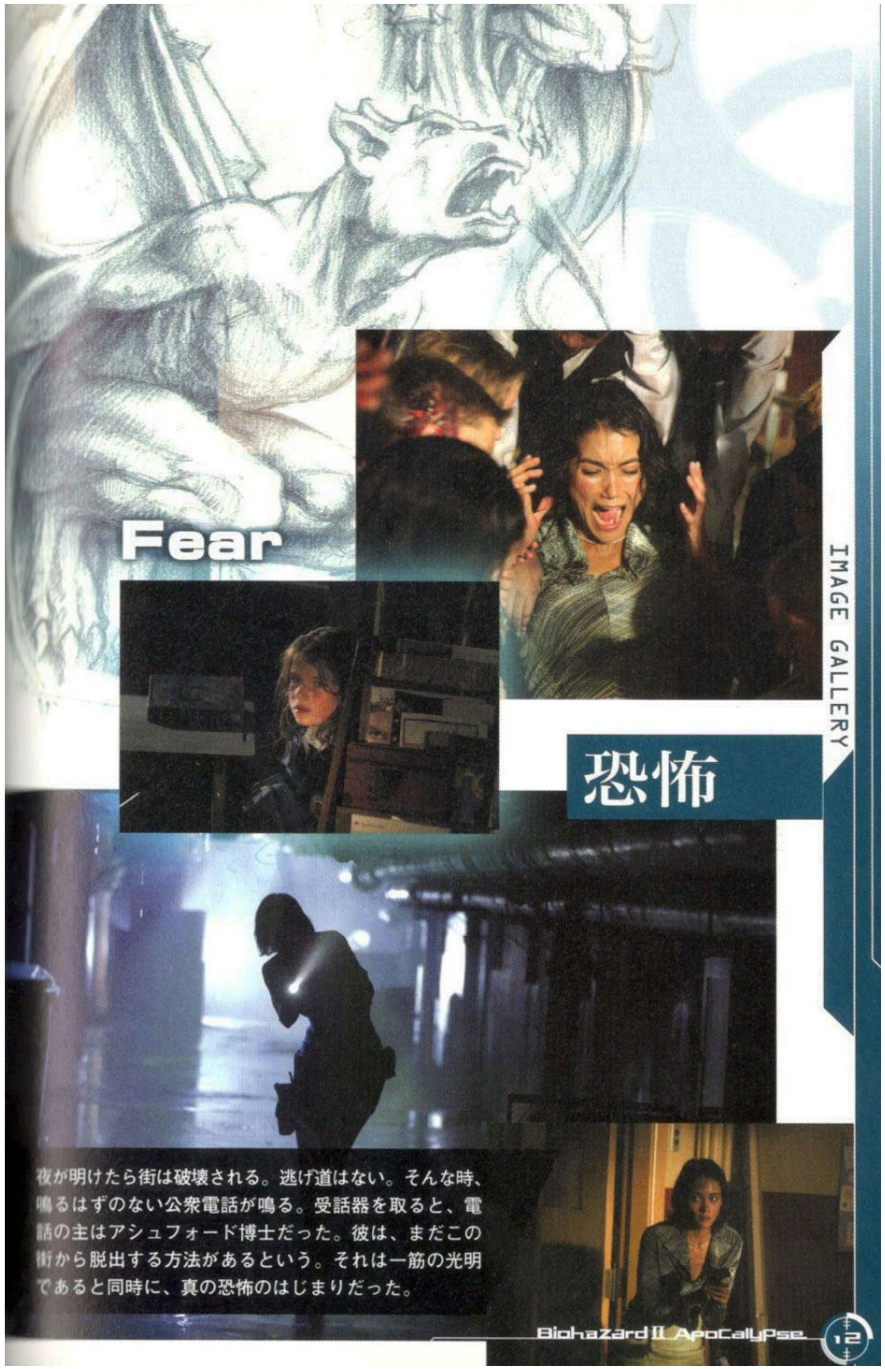


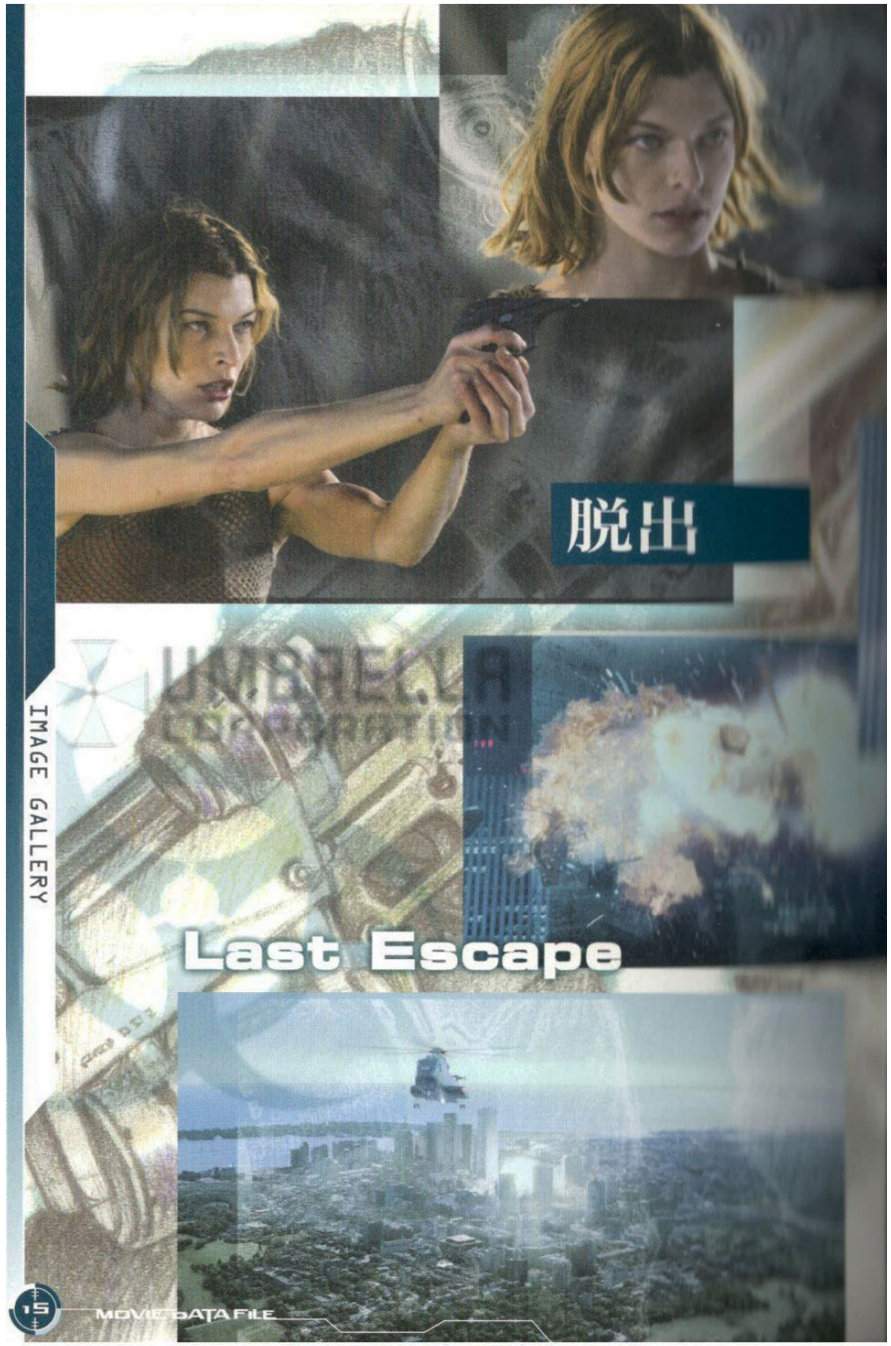
IMAGE GALLERY
Resistance
BioHazard II ApoCalyPse
08


Survive
IMAGE GALLERY
死闘
11
MOVIE DATA FILE

アンブレラ・コーポレーションにより封鎖された街を彷徨うアリスが手にしたものは、使い慣れた銃とバイク、そして仲間だった。しかし事件の黒幕によって、すでに賽は振られていた。アンブレラの極秘プロジェクト“ネメシス計画”が始動したのだ。




Fear
IMAGE GALLERY
恐怖
夜が明けたら街は破壊される。逃げ道はない。そんな時、鳴るはずのない公衆電話が鳴る。受話器を取ると、電話の主はアシュフォード博士だった。彼は、まだこの街から脱出する方法があるという。それは一筋の光明であると同時に、真の恐怖のはじまりだった。
BioHazard II ApoCalyPse
12


脱出
IMAGE GALLERY
Last Escape
15
MOVIE DATA FILE

脱出への鍵は小学校に残された一人の少女。彼女を探し出したアリスらは、博士の導きでヘリポートに向かう。待ち受ける強大な敵との闘いを経て、ラクーンシティを飛び立つアリスたち。しかし……。

BIOHAZARD II Apocalypse

MOVIE DATA FILE

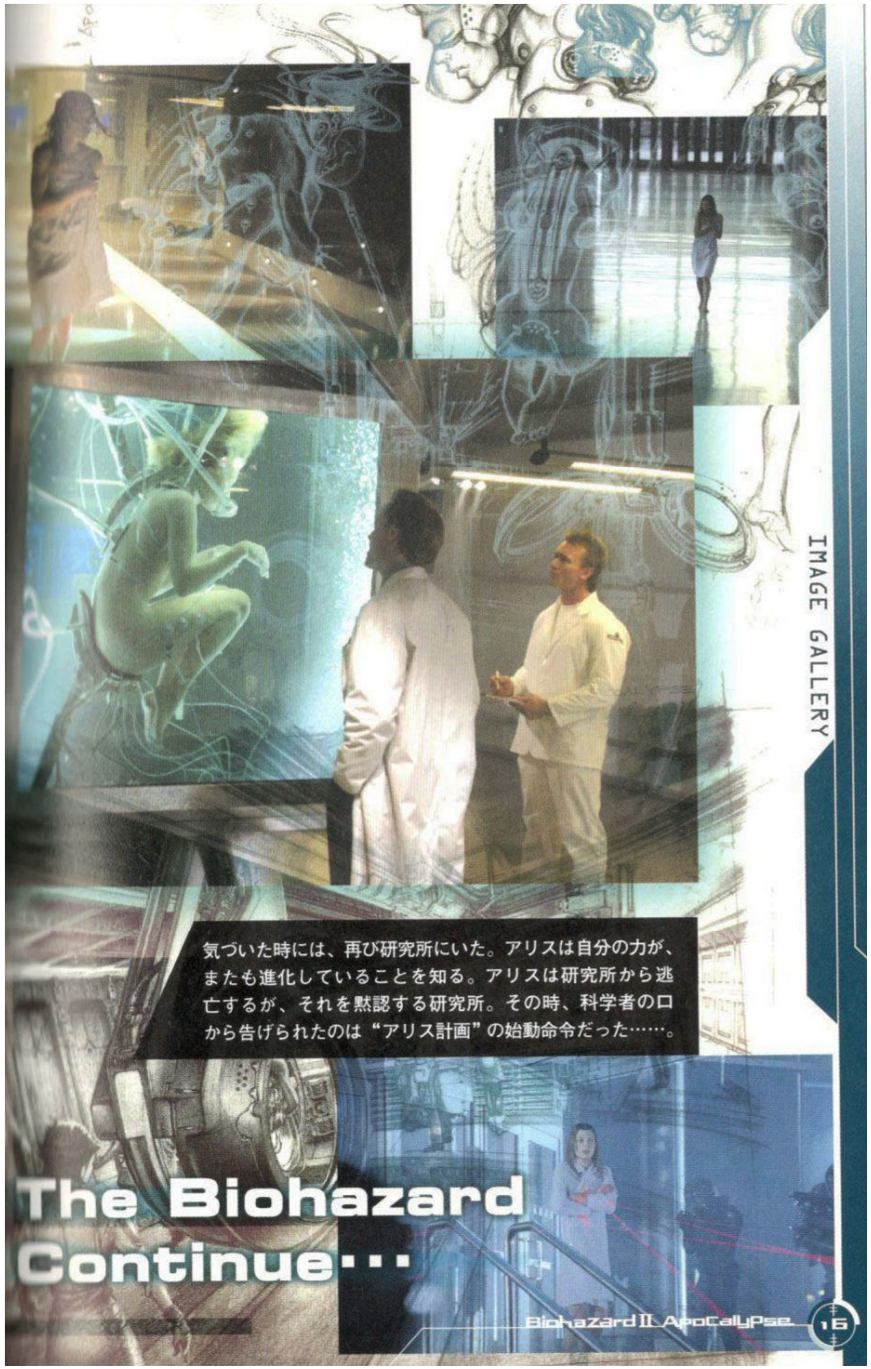


IMAGE GALLERY
気づいた時には、再び研究所にいた。アリスは自分の力が、またも進化していることを知る。アリスは研究所から逃亡するが、それを黙認する研究所。その時、科学者の口から告げられたのは“アリス計画”の始動命令だった……。
The Biohazard Continue…
BioHazard II ApoCalyPse
16

ALICE
世界は救えない？
T-ウイルスによって汚染されたラクーンシティを救える者がいるとすれば、それはアリスの他には考えられない。ウイルスに感染したにもかかわらずアンデッド化せず、そればかりか、超人的な未知のパワーすら身につけてしまったくらいだ。
ラクーンシティの全市民、ひいては全人類の存続にとって、彼女は唯一ともいえる希望の星なのだ。そうした希望の星が女性であるという点。そこにこそ、本作のメッセージが隠されているのではないか？ 人類の危機を救うのは、女
探っていくと、一人のアフリカ人女性に辿り着くという仮説である。
発生学的にも、人体のベースとなっているのは、女性の身体であって男性のそれではないという。こうしてみると男性とは、なんとも脆弱で不安定な存在なのかもしれない。
人類の営みはすべて、女性に発し女性に終わる——現実の世界が危機的様相を呈している今日、このメッセージが妙に真実味を帯びて迫ってくる。われらがヒロイン、アリスもまた、そうした時代が生んだ〝戦う女性〟の一人なのだ。
■「トゥームレイダー」('01米)
主演 アンジェリーナ・ジョリー
古代秘宝の鍵を手に入れたララは、父と財宝を探す冒険へと向かう。
■「チャーリーズ・エンジェル フルスロットル」('02米)
主演 キャメロン・ディアス
知的、セクシー、さまざまな魅力の美女によるアクション大作。
■「アンダーワールド」('03米)
主演 ケイト・ベッキンセール
ヴァンパイアの女戦士セリーンは、狼男族との戦争を終結すべく、命を懸ける。
■「キル・ビル」('03米)
主演 ユマ・サーマン
元殺し屋の女性、ザ・ブライドが主人公。闇の組織への復讐の旅を描く。
19
MOVIE DATA FILE

不屈のヒロイン「アリス」大解剖

前作から引き続きヒロインとして活躍するアリス、その魅力と強さの秘密とは？

彼女たちが戦う本当の理由

「女性が強くなった」と言われてすでに久しいが、ここではそんな時代性を象徴する、一本の映画を紹介しよう。

2000年公開の『ガールファイト』は女性監督・主演による、女性ボクサーを主人公にした作品だ。ヒロインのダイアナ（ミッシェル・ロドリゲス）は男女混合のボクシングの試合で、男を文字通りになぎ倒していく。この作品は強固な男社会である格闘技界（あるいは映画界）への女性進出を描きつつ、社会全体で躍動する女性のパワー[illegible]

る。くしくも『バイオハザードII アポカリプス』のアリス（ミラ・ジョヴォヴィッチ）も、格闘技の動きを得意とする。そのアリスの原型といえる女性は、『エイリアン（'79）』でやはり正体不明の怪物との闘いを強いられた、宇宙船乗組員リプリー（シガニー・ウィーバー）だろう。だがアリスとリプリーの最大の違いは、アリス自身が謎の人体改造を施された、未知なる存在であるという点。ある意味アリスは、謎の怪物・エイリアンさえも自身の中に取り込んでしまった、二十一世紀のリプリーであると言えよう。

しかも今回はゲームの世界から登場したもう一人の美女、ジル・バレンタイン（シエンナ・ギロリー）と、[illegible]

「戦う女性」の映画10選

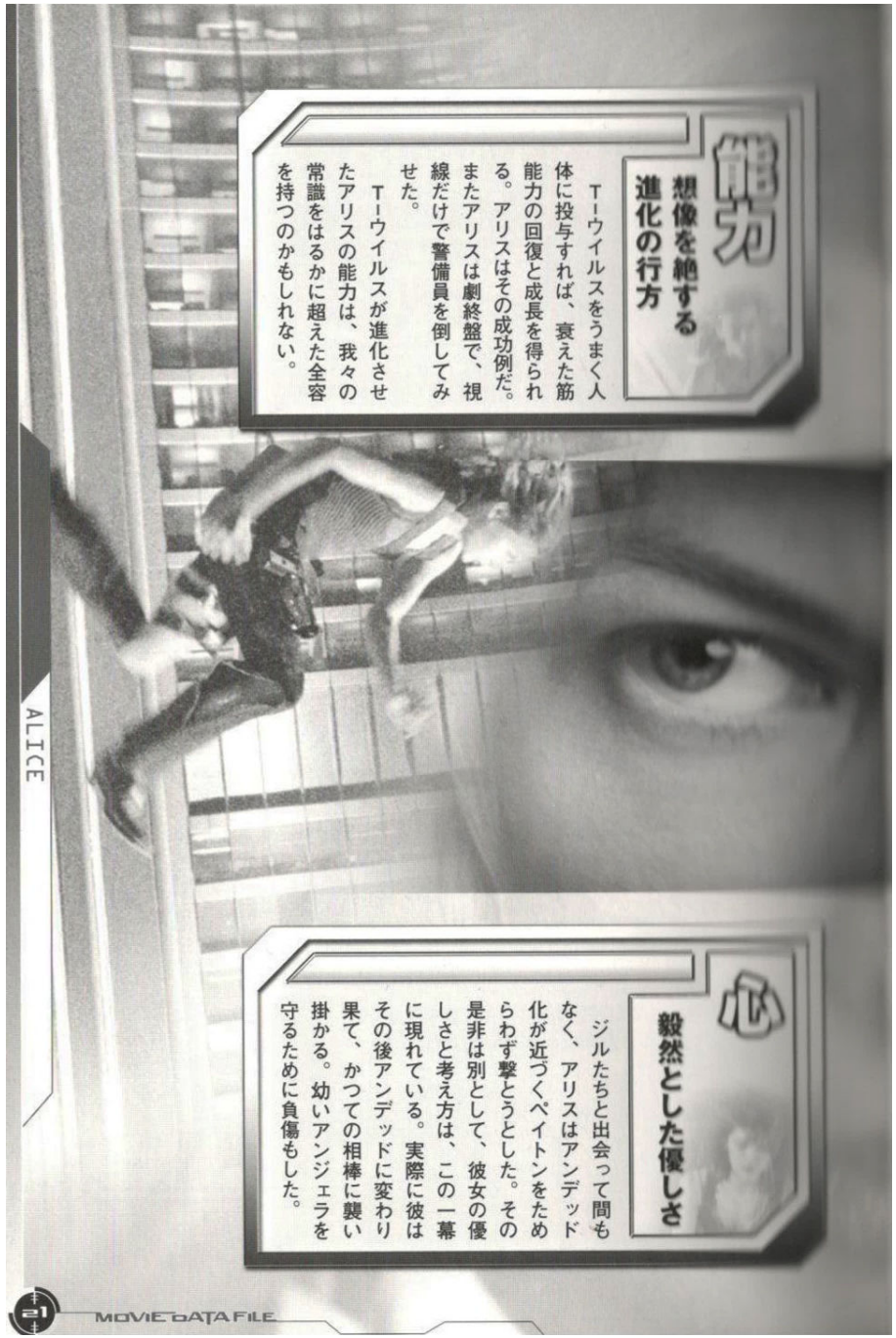
■「エイリアン」（'79米）
主演 シガニー・ウィーバー
凶暴な謎の生物と宇宙船乗組員との、生き残りをかけた戦いを描く。

■「グロリア」（'80米）
主演 ジーナ・ローランズ
家族を皆殺しにされた少年のため、グロリアは巨大な組織と戦う。

■「ニキータ」（'90仏）
主演 アンヌ・パリロー
凶暴な女殺し屋ニキータはやがて、愛のある生活を知るが……。

■「ラン・ローラ・ラン」（'98独）
主演 フランカ・ポテンテ
恋人の窮地を救うため、ローラはベルリンの街を健気に走る。

■「ガールファイト」（'00米）
主演 ミシェル・ロドリゲス
[illegible]



能力
想像を絶する進化の行方

T-ウイルスをうまく人体に投与すれば、衰えた筋能力の回復と成長を得られる。アリスはその成功例だ。またアリスは劇終盤で、視線だけで警備員を倒してみせた。

T-ウイルスが進化させたアリスの能力は、我々の常識をはるかに超えた全容を持つのかもしれない。

心
毅然とした優しさ

ジルたちと出会って間もなく、アリスはアンデッド化が近づくペイトンをためらわず撃とうとした。その是非は別として、彼女の優しさと考え方は、この一幕に現れている。実際に彼はその後アンデッドに変わり果て、かつての相棒に襲い掛かる。幼いアンジェラを守るために負傷もした。

謎多きヒロイン、アリスをひもとく三つのキーワード

設定上のアリスはもともと巨大企業アンブレラ・コーポレーションに属する特殊工作員である。しかもその任務は、同社が秘匿する地下研究施設〝ハイブ〟を外部の目から守る、警備部隊を指揮する立場。

このことからおそらく彼女は、生来の類まれなる戦闘能力を持っていたものと推察される。そのうえアンブレラ社はアリスに、同社が開発した生物剤T-ウイルスを埋め込む人体実験を施した。それによってアリスは超人的な運動能力を獲得することができたのだ。

謎 アリスはどこからきたのか

〝アリス〟とはおそらく任務上のコードネーム。というのも、彼女には「ジェイナス・プロスペロー」という本名があるからだ。そのプロスペローという姓からは、シェイクスピアの最後の作品『あらし』のなかで、弟たちに祖国を追われ孤島で復讐を企てる、ミラノの大公が連想される。

ニコライ -Nicholai-

カルロスと同じ部隊に所属し、彼を追って戦線離脱、以降も行動を共にし、アンジェラ・ジルと出会う。

カルロス・オリヴェイラ -Carlos Oliveira-

アンブレラ社の非常事態に際し、特殊部隊を率いて出動。だが民間人救出に向かったことで部隊離脱。アシュフォード博士からの連絡でアンジェラ捜索に向かう。

アンブレラ・バイオハザード対策部隊

ネメシス -NEMESIS-

ケイン少佐のプロジェクトで作り出された究極の生物兵器。身体のベースとなっているのは、T-ウイルスを体内に注入されたマット・アディソン。

ケイン少佐 -Major Cain-

T-ウイルス汚染が広がるラクーンシティの封鎖を指揮する人物。一方でアンブレラ社の地下研究施設〝ハイブ〟にてアリスとマットの拘束も指示し、生物兵器の開発プロジェクト〝ネメシス計画〟を推進する。

アンブレラ細菌隔離部隊

アンブレラ社研究所

アシュフォード博士 -Dr. Ashford-

愛娘アンジェラの病気治療のためにT-ウイルスを開発。消息不明となった娘の捜索をアリス、カルロスに依頼。

アイザックス博士

ラクーンシティ崩壊後、アリスの再拘束と治療・観察を行う謎の人物。アンブレラ医療研究所所属。

アンジェラ・アシュフォード -Angela Ashford-

アシュフォード博士の9歳の娘。レイベンズ小学校内に隠れていたところを、アシュフォード博士の依頼で捜索に来たジルやアリスに助けられた。以後、行動を共にする。

THE CORRELATION DIAGRAM

バイオハザードII アポカリプス
登場人物相関図

THE CORRELATION DIAGRAM

アリス -ALICE-

以前はアンブレラ社の秘密研究施設“ハイブ”警護部隊を率いる特殊工作員。T-ウイルス汚染を一度は食い止めたが、その後アンブレラ社の部隊に拉致され、長い昏睡状態に入っていた。ウイルスのラクーンシティ流入後に“アリス計画始動”という合図で再び動き出し、アンデッドが徘徊する街でジルたちに出会う。

元アンブレラ社

マット・アディソン

前作でアリスと共に行動していたが、アンブレラ社に拘束された。その後の消息は不明だが……。

S.T.A.R.S.（ラクーンシティ警察特殊部隊）

アンブレラ・コーポレーション
Umbrella Corporation

ラクーンシティ警察の特殊戦略部隊S.T.A.R.S.隊員。巨大企業・アンブレラ社が開発したT-ウイルスの危険性を報告していたが、同社からの圧力で停職処分を受けていた。緊急事態に際し出動し、アンデッドと交戦中にアリスと出会う。

ジル・バレンタイン
-Jill Valentine-

ラクーンシティテレビ

ペイトン・ウェルズ

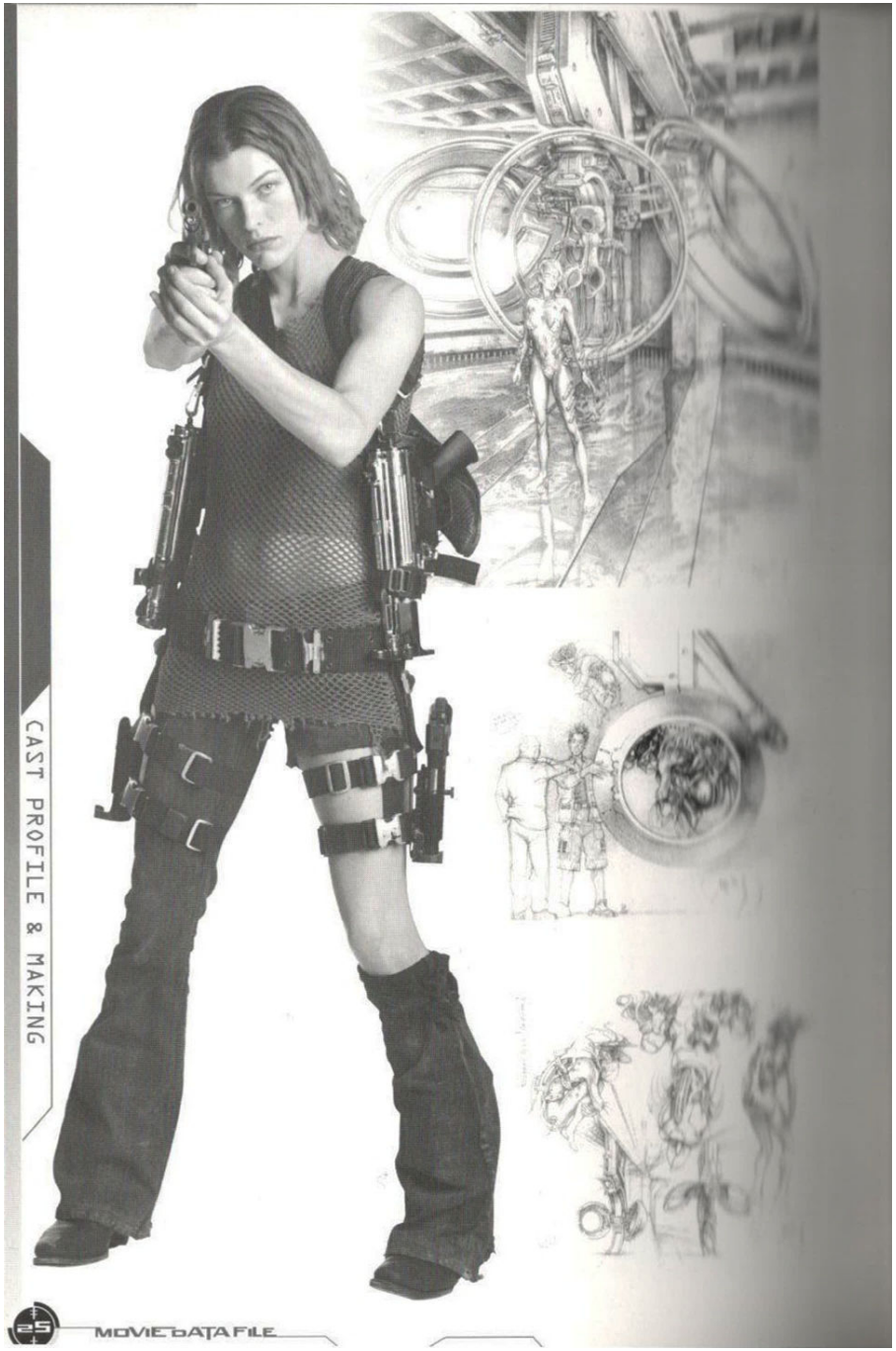
S.T.A.R.S.のベテラン隊員。ジルの先輩にあたり、良き相棒として長年コンビで任務にあたってきた。

テリ・モラレス
-Terri Morales-

ニュースキャスター。アンデッド大量発生事件を追い、命懸けでS.T.A.R.S.に同行取材している。

L.J. -Lloyd J. Wade-

警察署で拘留中、アンデッドに襲われていたところをジルに助けられる。その後再合流し、アンジェラ捜索に加わった。



CAST PROFILE & MAKING

キャスト紹介&メイキング

ここでは物語を彩る魅力的な登場人物たちの素顔と、制作時のエピソードに迫る。

Milla Jovovich
ミラ・ジョヴォヴィッチ

as ALICE
アリス

Biography

1975年、ウクライナ・キエフにて、ロシアの女優である母とユーゴスラヴィアの医師である父の間に生まれる。11歳からモデルとして活動し、デビュー1年目には「トゥー・ムーン」で映画デビュー。97年、後に夫となるリュック・ベッソン監督（現在は離婚）の「フィフス・エレメント」で大ブレイク。

2002年公開の前作『バイオハザード』に続いて、ヒロインである特殊工作員アリスを演じるのはミラ・ジョヴォヴィッチ。今回はゾンビの群れが徘徊する街から脱出するために、仲間たちと共に戦う。

今作では、前作よりも戦士としての強度を増したアリス。ミラはそのアクションを自分のものにすべく格闘技を含むハードなトレーニングを、4カ月もの間積み重ねた。その結果、超人的ともいえるアクションシーンのほとんどを、彼女自身がこなしたという。

自分のアパレル・ブランドを持つミラは、今回、衣裳デザインにも自身の提案をしたとの話だ。タフでセクシーな新生アリスは、らしい仕上がりだ。

Alexander Witt -director- interview

アレクサンダー・ウィット（監督）インタビュー

Biography

セカンド・ユニット・ディレクター、撮影監督として「ハリウッド随一のビジュアリスト」と称され、この作品で監督デビュー。大迫力のカーチェイスやアクションシーンには定評があり、アカデミー賞受賞作『グラディエーター』をはじめ、『デアデビル』『ボーン・アイデンティティ』『ハンニバル』など数々の大ヒット作品でセカンド・ユニット・ディレクターを務めてきた。スヴェン・ニクヴェスト、ゲリー・フィッシャー、アレン・ダヴィオーンなど著名な撮影監督のもとでカメラマン助手、カメラ・オペレーター、撮影監督として経験を積み、『Xーファイル』ではクリーチャー・ユニット・ディレクターとして、恐怖シーンのディレクションにあたった経歴も。

●ゲーム『バイオハザード』からの映画化で、目指したものは？

初めての監督作品だし、とにかく観客を魅了することが第一義だったね。ホラー、アクション、ドラマのちょうどいいバランスの作品になったと思う。また、できるだけ原作のゲームに近づけたいと思っていて、それは自分でも成功していると思う。ゲーム中からの登場人物に関しては、いくつかのアングルや動作を参考にしたんだ。前作にも登場したゾンビ犬（ケルベロス）やリッカーなどはそのまま受け継いだ。前作で観客の反応がとてもよかったんだ。また今回は、ゾンビのエキストラには振付師をつけたんだ。よりそれらしい動きに見えたと思うよ。

●撮影現場は？

すごくいい経験になったね。監督は皆からの質問や要求に答えながら、それを一つにまとめていかないといけない。現場でのすべてが自分の仕事だから、ぼんやりとしている時間なんて全くなかったよ。でも、なんとか順調にやってこれた。監督として皆のモチベーションを上げるためには、自分が

●「アポカリプス」の映像的な見どころは？

この映画のすべてが私のベストショットで、自分自身でも楽しんで鑑賞したんだ。ただし、どれか一つと言われたら、ミラが市庁舎の壁を駆け下りてくるところかな。画面上ではほんの一瞬だけどね。最初はミラがコンクリートの地面を水平に走っているんだけど、突然カメラが回転することによって、観客は彼女がビルの壁を駆け下りていることに気がつくんだ。これはすべてリアルに撮影されたもので、デジタルな技術は一切使っていないんだ。

●次回作については？

残念ながら自分の参加は未定だけど、ポール（脚本・製作）は2005年から撮影に入るらしいよ。

Sienna Guillory
シエンナ・ギロリー

ジル・バレンタイン
08 Jill Valentine

Biography

1976年、ロンドン生まれ。プログレッシブ・ロックのギタリスト、アイザック・ギロリーを父に持つ。英テレビシリーズで女優デビュー後、ハリウッド進出。出演代表作は『タイムマシン（'02）』『ラヴ・アクチュアリー（'03）』など多数。

半径50ヤード内にいる敵の眉間を撃ち抜けるほどの高い狙撃能力を有するジル・バレンタインは、ゲームシリーズの主要キャクターでもある。特殊戦略部隊S.T.A.R.S.の〝星〟と称される凄腕警察官という役どころだ。製作のドン・カーモディは、ゲームファンをも納得させるには、誰にジル役を演じてもらえばいいのか、頭を悩ませたという。その結果、選ばれたのがシエンナだ。

熱心なゲーマーでもあるシエンナは、ゲームをしながら役作りを研究したという。実際彼女の身のこなしは、ゲームありありだ。

Paul Denham Austerberry
-production designer-
interview

ポール・デナム・オースターベリー（美術監督）インタビュー

混沌とした世界を映像化するために

●街並みや建造物など、撮影セットについて教えてください

ラクーンシティはゲームと同じく、混沌とした様子にしようと決めていた。街の景観はまさにゲームのように少し落とした暖色のトーンになるはずだったので、逆にアンブレラ関係のセットは寒色のコンクリートやメタルで固めて、見た目の対比をつけた。前作からの手法だけどね。

●やはり「ゲームの世界の再現」を意識されたようですね？

「アポカリプス」の制作開始時にその方向性を決めたんだ。脚本を元に監督、プロデューサーと話し合って、映画のデザインを詰めていくんだ。ポールの脚本にはゲームの要素が盛り込まれていたから、監督と一緒にゲームの映像をビデオで見て、映画に組み込めそうなシーンを提案したんだ。具体的にはバレンタインのベッドルーム、警察署の内装の色もそうだ。警察署の内部は空きビルを使ったんだ。バレンタインの登場時に彼女の背後から警察署に近づくショットもゲームに似ているよね。

セットだけでなく興味深い建造物を使いたくて、トロントの様々な場所でも撮影した。ハイブの入口は、地下にあった荷運び用タラップなんだ。映画前半で封鎖される壁と門も元々は橋で、三日かけて作り上げた。

終盤、市庁舎内を走るアリスにヘリコプターが射撃するシーンは、トロントの市庁舎で撮影したんだ。1967年に建てられたのにとてもモダンで、アンブレラの基地にぴったりだった。約60メートルの曲がった廊下を作ったんだけど、すべてがガラス張りだから、どこでも銃撃したり壁を爆破したりできたわけさ。

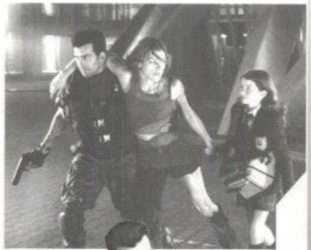
Biography

ジム・カヴィーゼル主演の『ハイウェイマン（'03）』、ジャッキー・チェン主演の『タキシード（'02）』、スティーヴン・セガール主演の『DENGEKI 電撃（'01）』、エレン・バーキン主演の『解放区（'00）』など、さまざまなジャンルのヒット作品で美術監督を務めてきた。

また、アート・ディレクターとしても『X-メン（'00）』『Kids in the Hall: Brain Candy』など作品多数。テレビでもバッハをテーマにした特別番組『Inspired by Bach』の美術でカナディアン・ジェミニ賞を受賞した。現在はイーサン・ホーク主演の『Assault on Precinct 13』で美術監督を務めている。

Oded Fehr
オデッド・フェール

as Carlos Oliveira
カルロス・オリヴェイラ



Biography
1970年イスラエル生まれ。『ハムナプトラ／失われた砂漠の都』『ハムナプトラ2／黄金のピラミッド』でアーデス・ベイ役を演じた。ガンアクションにはイスラエル海軍出身の経歴が活かされている。

アンブレラ社のバイオハザード対策部隊U.B.C.S.に所属する傭兵、カルロス・オリヴェイラ。各種銃器の取り扱いから、サバイバル技術、ヘリコプターの操縦にまで通じた戦闘のプロフェッショナルだ。しかし、会社が自分たちを捨て駒としか見ていないことに気づき、アリスやジルと行動を共にすることに。

任務を差し置いてゾンビに襲われる女性を救出したり、アンジェラを護衛する役目を買って出たり、サバイバル状況下でも人間らしさを失わない男である。

Zack Ward
ザック・ウォード

as Nicholai
ニコライ

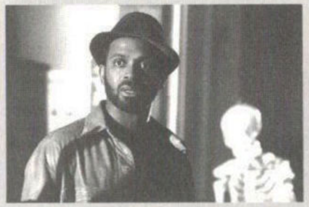
Biography
1973年生まれ。ファミリー映画の名作「A Christmas story」に10歳でキャスティングされデビュー。主演代表作に「L.A.Twister（'04）」など。

カルロス・オリヴェイラと同じく、アンブレラ社のバイオハザード対策部隊の所属。時として無謀な行動に出るカルロスを冷静にサポートする。カルロスと共にレイベンズ小学校に乗り込み、ジルとアンジェラを発見した。ゾンビ犬から彼女たちを逃がす活躍を見せたが、ゾンビ犬の群れの前に力尽きる。

Raz Adoti as Peyton Wells
ラズ・アドチ　ペイトン・ウェルズ

Biography
主な出演作は『ギャングスター・ナンバー・1（'00）』『ブラックホーク・ダウン（'01）』など。ビル・パクストン主演最新作「Haven（'04）」にも出演。

ジル・バレンタインとコンビを組む、S.T.A.R.S.のベテラン隊員という役柄。劇中では描かれていないが、街の反対側に住む妹とその娘の身を案じながら、非常事態に際してバレンタインよりも一足早く出動していた。最期はアンデッド化し、かつての相棒に襲いかかるが……。



Mike Epps as L.J.
マイク・エップス　ロイド・J・ウェイド

Biography
10代の頃からコメディアン・コンテストで活躍し、人気番組「Def Comedy Jam」に参加。後にミュージシャン／俳優のアイスキューブに見出され映画界へも進出した。

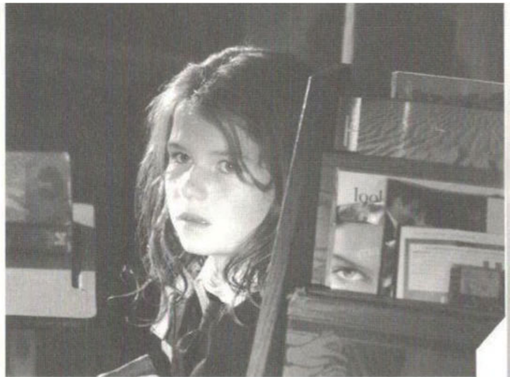
生粋のコメディアンであるエップスが演じるのは、ラクーンシティ警察にとらわれているところをアンデッドに襲われる、街のポン引きという役柄。終始おどけた身振りは陰鬱なスクリーンにあって、ユニークな存在感を示している。

Sandrine Holt
サンドリーヌ・ホルト

as Terri Morales
テリ・モラレス

Biography
1972年イングランド生まれ。映画初出演となった『ブラック・ローブ（'91）』でジーニー・アワードの助演女優賞にノミネート、注目される。

報道テレビ「ラクーン7」のキャスターという役柄。突如街に溢れたアンデッドの謎を解き明かすためにS.T.A.R.S.に同行・取材を続ける。携えたハンディカメラに収めた戦慄の映像が世に出れば、彼女の憧れであるエミー賞報道部門の獲得は確実なのだが……。



Sophie Vavasseur

ソフィー・ヴァヴァサー

アンジェラ・アシュフォード

as Angela Ashford

Biography

アイルランドで３年間、演技の勉強に励んだ９歳の子役。コマーシャルや吹替えの仕事に加え、舞台、テレビ、映画にも出演している。ブルース・ベレスフォード監督の『Evelyn（'03）』でピアス・ブロスナンの娘役を演じた。

ソフィー・ヴァヴァサーが演じるのは、今回のバイオハザード事件の鍵を握る科学者アシュフォード博士の娘。幼い身体に隠されたある秘密は、アリスにとっても大きな意味を持つ。

ソフィーは役柄と同じ9歳でありながら、恐怖に怯えながら父の最期を看取るなど、壮絶な場面を多く演じきった。

劇中ではゾンビ化した小学校に隠れているところをアリスらに救出され、以降の行動を共にする。

Jared Harris

ジャレッド・ハリス

アシュフォード博士

as Dr. Ashford

Biography

名優リチャード・ハリスの息子としてロンドンに生まれ、デューク大学で演劇と文学を専攻。卒業後に名門劇団ロイヤル・シェークスピア・カンパニーに参加して役者の道へ。映画出演作も数多く、アンディ・ウォーホルを熱演した『I SHOT ANDY WARHOL（'96）』では世界中の注目を集めた。

2001年の『ダミー』でミラとも共演したジャレッド・ハリスが演じるのは、アンブレラ社の主任研究員であり、ラクーンシティのゾンビを生み出した"T-ウイルス"の開発者でもあるチャールズ・アシュフォード博士。

実は博士は娘アンジェラの身体障害を治療するためにT-ウイルスを開発したことが、ストーリーの後半で明らかになる。やがてT-ウイルスはアンブレラ社によって軍事目的で利用されることになり、今回のような惨劇が起きることを、博士は一人憂えていたのだ。

Christian Sebaldt interview

-director of photography-

クリスチャン・セバルト（撮影監督）インタビュー

"まともじゃない世界"が撮りたかった

Biography

1958年ミュンヘン生まれ。"バイエルン・スタジオ"で2年間撮影を学び、84年にはドイツからアメリカへと拠点を移す。『リッチー・リッチ／夢のマシンをとりもどせ！（'98）』『アダムス・ファミリー サン再結集（'98）』『キャスパー／マジカル・ウェンディ（'98）』など多くの映画作品で撮影を手がけ、2004年も『スターシップ・トゥルーパーズ2』『Species III』など話題作に次々と携わっている。また、CMやドキュメンタリーの撮影でも多くの賞を受賞し、テレビでも『The Even Stevens Movie』や『Pacific Blue』のシリーズの撮影監督を務めている。ドキュメンタリー『Howard Hughes: His Women and His Movies』では監督を務め、大富豪ハワード・ヒューズのドキュメントを制作。

●今作でのベストショットは?

一つには絞れないけど、とても好きなシーンはあるよ。たくさんのヘリコプターと大爆発とスーパークレイジーなスタントが一緒になった、市庁舎の前でのアリスとネメシスの戦闘シーンは忘れられない。あれは14台以上のカメラで撮影して、準備も2週間以上かかったんだ。他のヘリコプターを銃撃しているヘリの中にまでカメラを設置したしね。それにあのビルは元々優れた建造物だったけど、素晴らしい美術スタッフが、さらにすごい構造を追加してくれたんだ。アリスがビルの前を走り抜ける時に、ガラスが砕けて弾けるシーンだよ。あれは壮観だった。

それと監督も喜んでくれた、アリスが市庁舎の壁を駆け下りるシーン。私たちは彼女と平行に動くカメラシステムと、90メートルもの壁を安全にまっすぐ走れるように特別な道具を準備したんだ。

●アクションについては?

すべての格闘シーンはビデオテープを使い、スタントコーディネーターが慎重に振り付けしたんだ。監督が[illegible]アクターとミラでリハーサルをし、それをたくさんのカメラとカメラクレーン、さらには体にカメラをくくりつけられたカメラマンとで撮影するんだ。もちろん役者が危険な目に遭わないように、コンピュータグラフィックを駆使している場面もあるよ。例えば市庁舎でのシーンにも使ってる。ミラがヘリに接触しないようにね。

●画面の陰鬱さも印象的ですが

この作品のベースはゲームの世界だから、必ずしも現実的である必要のない、ドラマチックな照明にすることができたんだ。たとえば注意深く見ると車の下にライトがあったり、あるはずのない場所から強い光線が発せられているのがわかると思うよ。

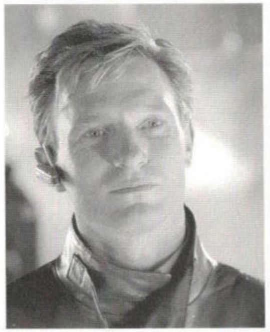
それらが「何かが違うんじゃないか」とか「まともじゃないんじゃないか」という、不安な気持ちを観客に与えるんだ。

Thomas Kretschman

トーマス・クレッチマン

ケイン少佐

as Major Cain

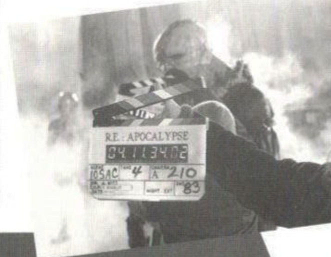


Biography

1962年生まれ。旧東ドイツのオリンピック水泳選手を経て、体操を志し西ドイツへ亡命、国立劇団シーレテアーターに加わる。映画「スターリングラード（'93）」で国際的スターに。

政府から全権を委任され、感染者の隔離、ひいてはラクーンシティ全体の〝消毒〟を実行に移すべく、アンブレラ細菌隔離部隊の指揮をとる。バイオハザードの状況下において〝ネメシス計画〟を推進。社の利益を最優先するも、計画は頓挫、更なるプロジェクト〝アリス計画〟が始動する。

結局、彼もまた[illegible]



Products of Nemesis & Undead

ネメシス＆アンデッドの制作風景

「画面上のアンデッドは姿が鮮明すぎず、非現実的で薄気味悪く見えるような工夫をした。ちょっとぼやけた染みだらけの服装をさせて、通常の秒間24フレームから6フレームに落として撮影したんだ」と語るのは撮影監督のクリスチャン・セバルト。複雑な特殊メイクで、ゲームでの姿を正確に再現されたネメシスにも要注意。

ネメシスのボディは俳優のマシュー・G・テイラーにシリコンやファイバーグラスで特殊メークを施して作り上げられている。手がけたのは『チャイルド・プレイ』シリーズの[illegible]

アンデッドたちがラクーンシティを埋め尽くすシーンにはエキストラが集められた。不気味な動作は振付師が監修している。特殊メイクは"カリガリＦＸスタジオ"によるもの。

■アリソン・オブライエン
視覚効果スーパーバイザー

コンピュータによるＶＦＸ（ヴィジュアル・エフェクツ）技術で知られるザ・コンピュータ・フィルム・カンパニー（ＣＦＣ）の製作部長および視覚効果責任者時代から、『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア（'94）』『ブレイブハート（'95）』『ミッション・インポッシブル（'96）』『ロスト・イン・スペース（'98）』などの大ヒット作、またポール・Ｗ・Ｓ・アンダーソン監督の『イベント・ホライゾン（'97）』など、さまざまな映画作品のクリエイティブ面を全面的に監修した。視覚効果スーパーバイザーとしてもトム・クルーズ主演の『M:I-2（'00）』『バニラ・スカイ（'01）』、ベン・スティラー監督・主演の『ズーランダー』など、世界的に知られる数多くの映画で活躍している。

■メアリー・マクレオド
衣装デザイナー

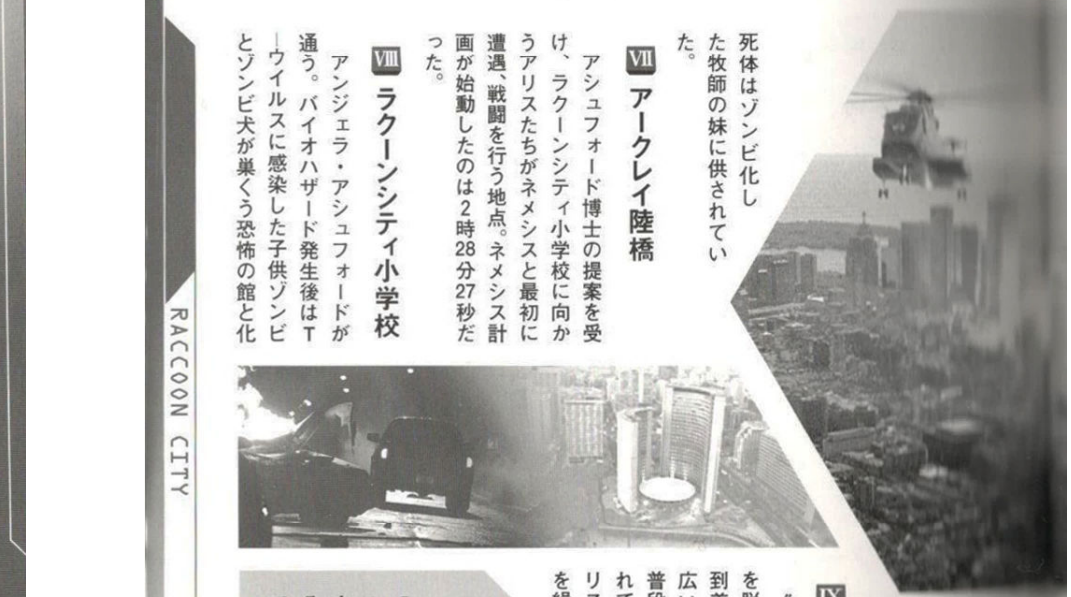
ロサンゼルスを拠点として活動する、二十年以上のキャリアを持つコスチューム・デザイナー。ボブ・クラーク監督作品の『A Christmas Story（'83）』と『ポーキーズ（'82）』ではジーニー・アワードの衣装デザイン部門にノミネートされた。他にも『メジャー・リーグ3（'98）』『処刑人（'99）』『ドリヴン（'01）』『スコーピオン（'01）』をはじめ、テレビ、映画で手がけた作品は多数。

「アポカリプス」では、ゲームに忠実なジル・バレンタインのコスチュームデザインでゲームファンを唸らせる一方、「バイオハザード」の世界観に人一倍のこだわりを見せるミラ・ジョヴォヴィッチのアイデアも積極的に取り入れ、アリスの鮮烈なコスチュームを生み出した。

■リズ・ギャラキャー
音楽スーパーバイザー

『24アワー・パーティ・ピープル（'02）』『リヴ・フォーエヴァー（'02）』『Disco Pigs（'01）』など音楽をテーマとした数々の作品でスーパーバイザーを歴任し、前作に引き続いて本作でも音楽スーパーバイザーを務めている。また音楽コンサルタントとしても『ノッティングヒルの恋人たち（'99）』などに携わっている。現在はアネット・ベニング主演作『Being Julia』およびマシュー・ヴォーン監督作『Layer Cake』のポストプロダクションに入っている。

また本作では作曲・音楽スタッフに『Spinning Boris（'03）』のジェフ・ダナを迎え、サウンドトラックにもマッシヴ・アタックやスリップノットなど、多くの実力派ミュージシャンが名を連ねる。



Ⅳ ラクーンシティ警察

ラクーンシティの治安を守る警察機関。しかしバイオハザード状況下にあっては、ほとんど機能していない。S.T.A.R.S.はここの管轄だが、アンブレラ社等の資金援助も受けている。ポン引きL.J.がとらわれていた場所でもある。

Ⅴ レイベンズ・ゲート

ラクーンシティと他の街をつなぐ六つのゲートの一つ。バイオハザード隔離指令により、ここが外部との唯一の連絡口となった。

Ⅵ レイベンズ教会

アメリカの都市ならばどこでも必ず一つは存在する平均的な規模のキリスト教の教会。正式名称はレイベンズ・ゲート・チャーチ。感染を恐れる人々が避難していたが、ジルたちが逃げ込んだ時には既にリッカーの巣窟になっていた。死体はゾンビ化した牧師の妹に供されていた。

Ⅶ アークレイ陸橋

アシュフォード博士の提案を受け、ラクーンシティ小学校に向かうアリスたちがネメシスと最初に遭遇、戦闘を行う地点。ネメシス計画が始動したのは2時28分27秒だった。

Ⅷ ラクーンシティ小学校

アンジェラ・アシュフォードが通う。バイオハザード発生後はT—ウイルスに感染した子供ゾンビとゾンビ犬が巣くう恐怖の館と化している。入口付近に警察犬部隊の車が停まっているところを見ると、この犬はもともと警察犬なのだろうか。

Ⅸ 市庁舎

〝消毒〟間際のラクーンシティを脱出する最後のヘリコプターが到着するのが、市庁舎の玄関前。広いスペースが確保されており、普段からヘリポートとして使用されている可能性もありそうだ。アリスとネメシスが、二度目の対決を繰り広げる舞台となる。

■監視カメラ

ラクーンシティには市内の至るところに監視カメラ（CCTV）が設置されており、市民の名前を入力するだけで、その居場所を検索することができる。

staff

■ボール・W・S・アンダーソン
脚本・製作

1965年イングランド生まれ。前作『バイオハザード('02)』の製作にあたったインパクト・ピクチャーズをジェレミー・ボルトと共に設立し、『ショッピング('94)』で監督デビュー。ゲームからの映画化作品『モータル・コンバット('95)』は大ヒット作となった。以前からゲーム版『バイオハザード』シリーズの熱心なファンであり、映画化第一作では監督と脚本を務めて大成功を収めた。

最新作である『エイリアンvsプレデター('04)』の撮影期間と重なったため「アポカリプス」には脚本と製作のポストで参加。今作では、ゲーム版「バイオハザード」における映像や演出のテイストを積極的に盛り込んだ。

映像で再現されたゲームの世界は、コアなゲームファンからも称賛を浴びている。

■ジェレミー・ボルト
製作

映画プロデューサー、ウガンダ出身。1992年、映画監督／脚本家のボール・W・S・アンダーソンと共にインパクト・ピクチャーズを設立。前作『バイオハザード('02)』ではドイツの独立系製作配給会社コンスタンティン・フィルムと手を組み、大成功を収めた。他にもレイ・ウィンストン主演、ジョン・ヘイ監督の『リトル・ストライカー('00)』、ニック・ハム監督の『穴('01)』など製作作品多数。現在は、再びコンスタンティン・フィルムとのチームによる『DOA: Dead or Alive』『DRIVER潜入！カーチェイス大作戦』の映画化、また『CUBE('97)』のヴィンチェンゾ・ナタリ監督、ポール・W・S・アンダーソン脚本による『Resident Evil』など、話題作の製作準備を進めている。

■ベルント・アイヒンガー
製作総指揮

1949年、西ドイツ・ミュンヘン生まれ。1973年にミュンヘン映画学校を卒業した翌年、最初の映画制作会社ソラリス・フィルムを設立。1979年には製作配給会社コンスタンティン・フィルムに参加した。過去には『ネバーエンディング・ストーリー('84)』『愛と精霊の家('93)』『名もなきアフリカの地で('03)』など、多くの映画賞受賞作を手がけてきた敏腕映画プロデューサーである。

世界中のゲームファンをそのスリルの虜にしてきた「バイオハザード」シリーズの映画化にあたっても、その能力と熱意を発揮し、〝もうひとつのバイオハザード〟を見事に作り上げた。今作ではよりゲームの世界観に踏み込み、ホラー＋アクション映画の新次元の確立に挑む。

ラクーンシティ
―その成り立ち―

アンブレラ社によって発展し、汚染され、ついには葬られた都市の全貌に迫る。

一夜にして崩壊したアメリカ中西部の都市

アメリカ中西部に位置するラクーンシティは、アークレイ山脈のふもとで周囲を森に囲まれた都市である。この街が現在のような規模へと発展を遂げたのは、世界的大手製薬会社アンブレラ・コーポレーションの工場を誘致したのがきっかけだ。

そのためラクーンシティの都市計画・整備にもアンブレラ社が深く関わっており、住民の多くがこの会社に関係した仕事に就いている。事実上、アンブレラ社によって支配されている都市だといえる。

ラクーンシティ市内各施設解説

Ⅰ ラクーンシティ病院

前作で、地下研究所ハイブから生還したアリスとマットが運び込まれ、今作で再びアリスが目覚めることになる病院。本来は市民が治療を受ける公的施設のはずだが、至るところに見られるアンブレラのロゴ、そしてアリスらへの対応からも、アンブレラの研究機関としての機能も果たしているものと思われる。

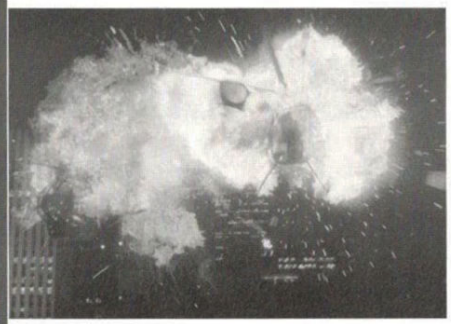
Ⅱ ラクーンシティTV局

早朝番組『ラクーン7』の天気レポーター、テリ・モラレスの勤務先。彼女のカメラはラクーンシティの惨状を克明に記録し続けたが、陰謀によって闇に葬られる。

Ⅲ アンブレラ社

ヨーロッパを中心に全世界に支部を持つ巨大多国籍企業。基本的に製薬会社であるが、生物兵器開発を手がける陰の顔を持つ。

このアンブレラ社が傘下に収める、数多くの関連企業がもたらす経済的効果によって、都市は運営されている。都市の地下深くには閉鎖された秘密研究所ハイブが存在する。



犯罪の増加と都市型テロ対策

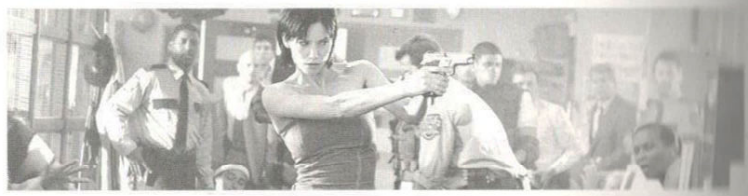
近年増加している都市型テロでは、警備体制が行き届きにくい都市の中心部で散発的な攻撃をしかけてくるのが特徴だ。物理的なダメージよりも、市民の恐怖感を煽ることに主眼が置かれているといえる。

通常の警察官では手に負えない。かといって武装した兵士を市中に常時配備するわけにもいかない。監視システムにも限界がある。必要最低限の武装と都市戦のノウハウを持つ新しい組織が必要なのかもしれない。

ラクーン市警とS.T.A.R.S.

そうした理由から、ラクーンシティも新しい警察組織の編成という道を選んだ。設立されたのは特殊作戦部隊S.T.A.R.S.（Special Tactics And Rescue Service）である。

形式上は市警内に存在するが、アンブレラ社をはじめとする地元大手民間企業数社から資金援助を受けているため、いわゆる公的機関とは一線を画した存在であるといえる。



S.T.A.R.S.は一般の警察官が所属するRPD（Raccoon Police Department）とは、全く別の指揮系統のもとに動いているとしか思えないからだ。

むしろ、アンブレラ社内の自治警察組織（アメリカでは民間企業が特定のエリア内で警察権を持つことを認めている）が母体となって作られた組織に、バレンタインのような隊員が、いわば傭兵に近い形で加わっていったと考えた方が実態に則しているのではないだろうか。

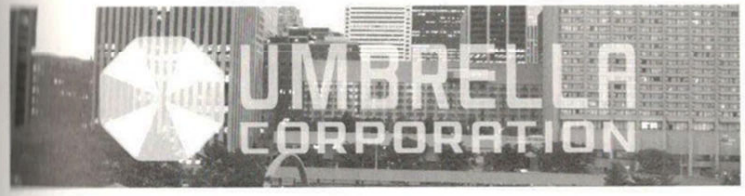
そのジル・バレンタインは、現在停職中で、今回の緊急招集時には自宅待機していた。その理由は、アンブレラ社内に不審な生物が存在するという主張をしたためだ。このことからアンブレラ社は、警察内の人事権さえも掌握していることがわかる。

アンブレラ社と警察の関係

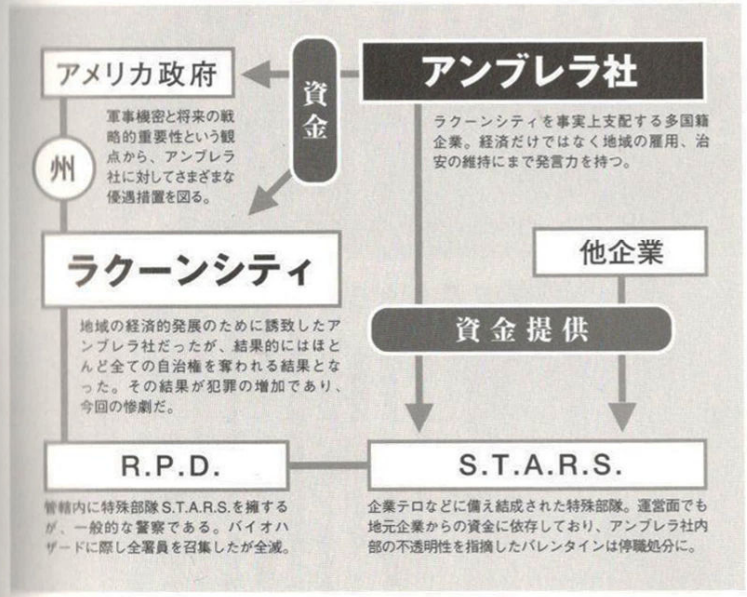
アメリカにおける自治体は、市民が自主的に住民投票を行ってつくることになっている。そのため現在のアメリカでは、自治体に属さない非法人地域が広域にわたって存在する。また自治体を形成すれば、それがどんなに小さくとも、警察や議会などの「自治」権を持つことができる。

ラクーンシティは「市」を名乗っている以上は、自治体だと思われる。この街の発展史を考えれば、この地域が自治体となったのは、アンブレラ社の工場誘致と同時だった可能性が高いだろう。

もしそうだとすれば、「市警」そのものが、アンブレラ社の役員や資金によって意のままに操られることになっても、何ら不思議ではない。



ラクーンシティの行政・警察機構



COLUMN

世界の特殊部隊とその歴史

現実世界の公的機関に属する特殊部隊は、軍系と法執行機関系の二つが知られ、その性格を大きく異にする。当然武器などの装備も違ってくる。

その観点から「バイオハザード」に登場する特殊部隊を見てみると、S.T.A.R.S.は当然、法執行機関系で、比較的防御向きの装備である。一方U.B.C.S.はかなり攻撃的な武器を装備し、軍系のものに近い設定となっている。さらに、細菌隔離部隊はサリン事件で出動した自衛隊の化学防護部隊に似ており、通常はボディアーマー（防弾着）などは装備していない。画面効果から黒ずくめとなっているが、黒いフルフェイスのヘルメットは、細菌対策用という設定と思われる。

世界の主な特殊部隊

■は軍系の特殊部隊／▲準軍事組織／●は法執行機関系の特殊部隊／（ ）内は所属

<アメリカ>
■デルタ・フォース（アメリカ陸軍）
陸軍の対テロ部隊。
■シールズ（アメリカ海軍）
海軍所属の特殊部隊。
●HRT（FBI）
一般警察のSWATを超える装備・技能を持つ対テロ部隊。

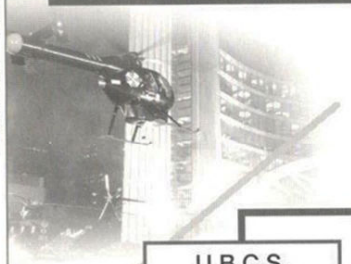
<イギリス>
■S.A.S.（イギリス陸軍）
世界中の軍系特殊部隊の手本となった部隊。

<ドイツ>
▲GSG-9（国境警備隊）
多くの法執行機関系の特殊部隊の手本とされている。

<フランス>
▲GIGN（国家憲兵隊）
広く対テロ活動を行うが、軍事任務も行うと言われている。

<ロシア>
●アルファ（連邦保安局）
多数存在するスペツナズ（特殊部隊）のひとつと言われる。

<日本>
●SAT（都道府県警）
1977年の日航機事件を契機に設立。主にハイジャック対策。

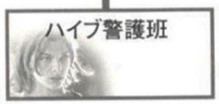


UMBRELLA CORPORATION

アンブレラ社

U.B.C.S.
アンブレラ・バイオハザード対策部隊
カルロス・オリヴェイラ
ニコライ、ユーリ
アンブレラ社が関わる感染事故において、現場からVIPを救出するため特に組織されたらしい。軍隊並みの強力な武器を装備している。

ハイブ警護班



アリス
スペンサー・パークス
アンブレラ社が、極秘研究施設“ハイブ”への入口であるバンクス・ドラクロワ邸を管理・警備するために派遣されていた特殊工作員。

細菌隔離部隊
ケイン少佐
アンブレラ社が関わる細菌によって感染事故が発生した場合、感染の拡大を防止し、事態の収拾を図る。目的遂行のために銃器を使用することもある。

ネメシス計画
T-ウイルス感染者に寄生生物“NE-α”を投入し、最強の生物兵器とするアンブレラ社の極秘研究。

部隊紹介 1

ラクーン市警察

S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE

ラクーン市警内のエリート集団

アメリカ中西部に位置する地方都市ラクーンシティは、ヨーロッパに本拠地を置く世界的な巨大製薬企業アンブレラ・コーポレーションを中心に都市計画が行われたとされている。

しかしその発展があまりに急速だったために、都市型犯罪も急増した。そこでラクーン市警（R.P.D.＝Raccoon Police Department）では警察官の中から特に優れた者だけを選抜して、凶悪犯罪、重武装犯、たてこもり、都市型テロなどに対処する特殊部隊を組織した。

ただし、ラクーンシティおよびラクーン市警も、その設立や運営にアンブレラ社やその他の企業の支援を受けており、通常の公的機関とはその様子や異にしている。

S.T.A.R.S. のモデルはFBIの対テロ部隊？

通常の警官の装備である拳銃やショットガンでは、スコープを装着した高性能ライフルなどで武装した犯罪者に対抗できない。そこで、サブマシンガンやスナイパー・ライフルを装備し、強行突入などのスキルを備えた特殊部隊が設立された。それが全米の多くの警察に実在するS.W.A.T.だ。

S.T.A.R.S.の場合、実態は定かではないが資金援助しているアンブレラ社の意向も反映され、さらに高度に訓練されたFBIの対テロ部隊であるHRTに近いものと思われる。

活動内容と装備について

犯罪の凶悪化と共に、高性能ライフル、サブマシンガン、マシンガン、手榴弾、ダイナマイトといった火器が使われるようになっている。最近では、軍隊経験者による高度に組織化された犯罪も発生するようになっており、一般の警察官では全く対処できないためだ。

特にラクーンシティの場合、テロのターゲットとなりやすい製薬会社のアンブレラ社が存在し、極秘裏に危険な細菌の研究もしていると噂されており、最悪の場合には松本サリン事件（'94・日本）のような感染事故にもつながりかねない。

映画の前作で地下研究所ハイブで事故が発生した時、いち早く駆けつけたのがS.T.A.R.S.（Special Tactics And Rescue Service）だったことから考えると、当

然対テロ訓練、バイオハザード対策の訓練も受けているものと思われる。

また、極秘施設での事故をすぐに知っていたことから、アンブレラ社との関係も深いものと想像できる。

装備は通常の法執行機関系特殊部隊と変わりないようだが、細菌流出事故に備えて、NBCガス・マスクなども装備しているものと思われる。

ユニフォームは耐熱性と電気絶縁に優れたノーメックスなどのタクティカル・スーツ。そしてその上にボディアーマーをつけ、さらにタクティカル・ベストを着ている。足もとは、革と合成繊維を組み合わせた、防水性に優れしかも軽くて滑りにくいタクティカル・ブーツで固めている。手にはガラスやナイフ、ロープの摩擦などから手を守るためのグローブをすることもある。

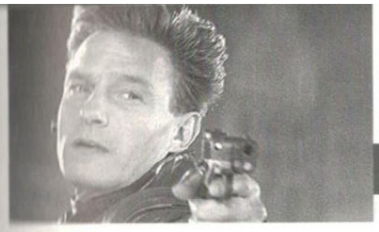
WEAPONS

実際の銃

実際にアメリカで、軍といくつかの警察署が採用しているこの銃は、R.P.D.の標準装備になっているようだ。ゲーム中のS.T.A.R.S.は、これをカスタムしたサムライエッジを装備しているが、映画ではノーマル銃をそのまま使用している。

S&W M5946

停職中のためか、S.T.A.R.S.隊員のジルは標準ピストルのベレッタM92FSではなくこの銃を使っている。本モデルはダブル・アクションのみのメカニズムで、手動安全装置がなく、2列弾倉15発＋1のファイアー・パワーを持つ。



部隊紹介 2

アンブレラ 細菌隔離部隊

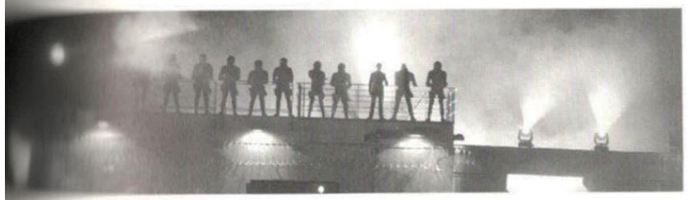
政府から許可を受け T-ウイルス感染者の隔離を実施

前作のラストに登場し、生き残ったアリスとマット・アディソンを拘束した部隊。

ポリ塩化ビニールやゴムで作られた真っ白のハズマット・スーツ（危険物取扱専用防護服）に身を固めていたが、本作では一転して真っ黒のスーツとバイク型ヘルメットを身に着け、武器も携帯している。

これは、T-ウイルスが空気感染型から経皮感染型に変異したためと考えられる。

アンブレラ社はアメリカ政府と密約を交わし、極秘ウイルスの感染事故を隠ぺいするため、感染地域の封鎖・隔離、さらには最悪のケースに備えて原子力発電所の事故に見せかけた戦術核の使用まで許可されていた。



日本のバイオハザード対策部隊

一般的な警察や消防などに細菌や毒ガスなどのNBC（N＝核、B＝生物、C＝化学、の各兵器）テロに対処できる部隊は少なく、ほとんどの国は軍隊内に対策部隊を置いていた。

日本でも自衛隊内に1970年ごろからアメリカ軍の指導を受けたNBC専門部隊があったが、特に2000年から強化が図られている。同年、警視庁と大阪府警内にも対策部隊が創設され、2001年には8都道府県警に増設された。また消防庁でもNBCテロに対処する部隊の強化が図られたという。

もう一つの使命「ネメシス計画」

アンブレラ社で大きな権力を持ち、今回のラクーン市の細菌流出事件で、本社より全権を託され派遣されてきたのが、ケイン少佐。

アンブレラ社の細菌隔離部隊の指揮をとるとともに、U.B.C.S.をも指揮下に収める。

少佐と呼ばれていることから、以前は軍人であったことが想像できる。おそらく特殊部隊の専門家であり、アンブレラ社における特殊部隊の創設・訓練などに深く関わってきたものと思われる。

アンブレラ社は、医薬品の他、極秘裏に細菌兵器や生物兵器も研究・開発しており、アメリカ政府との関係が常に噂されている。

そうした生物兵器研究の指揮をとっていたのも、ケイン少佐だったらしい。

「ネメシス計画」はアンブレラ社が生み出した寄生生物"NEα"（コードネームⅡネメシス）を使って、有機生命体兵器をさらに無敵の生体兵器とする研究。

T-ウイルスの感染では知能が著しく低下していたが、ネメシスでは知能低下が起こらないため、兵器としての実用化が期待されている。

ケイン少佐は今回の事件で、封鎖区域に試作されたネメシスを投入し、その能力を検証しようとする。

WEAPONS

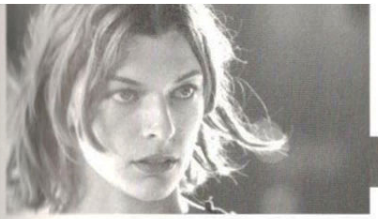
機関銃

本作でレールガンとして登場するのが、7.62mm NATO弾を使用するミニガンの地上版M134カスタム。実銃の発射速度は毎分4000～6000発だが、このままではトルクが大きくて手持ち発射できないので、回転数を3000発に落としているという。

ロケットランチャー

実在のものと合致するものは見当たらないが、モデルとなったのはアメリカ陸軍の携帯型地対空ミサイルFIM-92Aスティンガーのようだ。

これは肩載せで発射し、ミサイルは航空機のエンジンなど、熱源が発する赤外線を探知しながら、自動追尾して命中する。



部隊紹介 3

アンブレラ社地下研究施設

“ハイブ”警護班

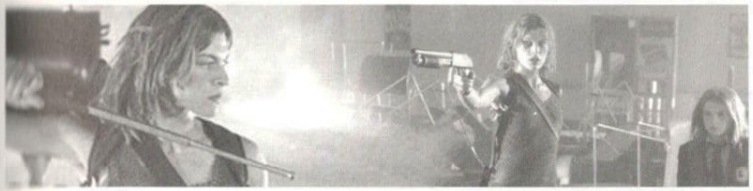
会社の秘密漏洩を監視する特命チーム

ハイブはラクーン市の地下深くに建設された極秘の地下研究施設で、500人のスタッフが働いていたとされるが詳細は不明。

入口はラクーン市郊外のバンクス・ドラクロワ邸にあり、侵入者を阻止するため夫婦を装ったアリスとスペンサー・パークスが警護に当たっていた。

彼らはアンブレラ社から派遣された特殊工作員で、エリート中のエリート。素性はほとんど不明だが、格闘技や射撃技術、薬品や爆発物、細菌等に関する高度な訓練を受けていたものと思われる。

S.T.A.R.S.が突入した際、隊長が「報告しろ」と命令していたことからも、彼らが担っていた任務の重要性がうかがわれる。



WEAPONS

H&K MP5KA4

アリスがピストルと同時に調達するサブマシンガン。VIP警護用に作られた。MP5シリーズの中でも最も短いタイプで、Kはドイツ語のKURZ（短い）の意。発射速度は900発／分。アリスは命中精度より威力と携帯性を重視して、これを2挺選んだものと思われる。

H5オーディナンスP14

アリスがアンデッドたちと戦うために銃砲店で迷わず調達するピストルがこれ。カナダのメーカーの銃で、.45口径弾でも14発＋1のファイアー・パワーを誇る。貫通力には劣るがパンチ力にすぐれ、まさに通好みの銃。しかも競技用にカスタム化されたもの。

アメリカの連邦制と法執行機関

アメリカ合衆国は州が集まって形成されている国家。連邦政府の下にありながらも、各州はそれぞれ高い自治権を持っている。

当然、警察などの法執行機関もこの連邦制に基づき、全米を司る連邦機関と管轄地域が限定された地方機関に分けられる。

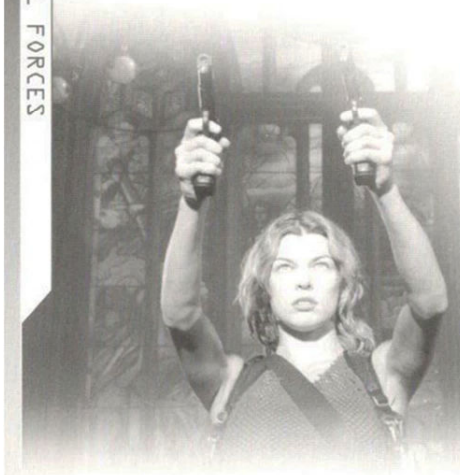
連邦政府の法執行機関としてはFBI（連邦捜査局）、DEA（麻薬取締局）、U.S.マーシャル（連邦保安局）、ATF（アルコール、たばこ、火器取締局）などがよく知られ、映画にもたびたび登場している。

地方機関では地域によって呼び方や内容に違いがあるが、一番小さな機関として小さな町や村の警察署がある。選挙で選ばれたシェリフ（保安官）か、市町村長が任命するマーシャルが、自分一人か複数のデュピティ（助手）を雇って任に就く。

大きな市になると市警察が設置され、課に分かれて分業が行われる。また特に大きいところでは分署が置かれることもある。

そして、市警察の管轄外の地域を担当するのが郡警察。郡内全域を捜査することもある。

州警察は郡警察や市警察の管轄外を担当する。しかし州を超えて犯人が逃走した場合は、権限が及ばないので追いかけることはできない。FBIの出番となる。いずれも大きな組織では特殊部隊を置いていることが多い。ロス市警のSWATなどが、その一例だ。



ショットガン

ショットガンは近距離では絶大な威力を誇る。しかしここまで切り詰めると反動が大きいことから、かなりの熟練者でないと使いこなすのは困難。もちろん市販はされず、法執行機関のみに許可されたもの。ピストル・グリップも法執行機関専用を装着している。

部隊紹介 4

アンブレラ社

アンブレラ・バイオハザード対策部隊

U.B.C.S.

UMBRELLA BIOHAZARD COUNTERMEASURE SERVICE

アンブレラ社が誇る軍隊並みの精鋭部隊

U.B.C.S.はアンブレラ社が持つ、高度に訓練された精鋭による特殊部隊で、その任務内容からも軍隊並みの装備を誇っている。

隊員は戦争犯罪者や亡命軍人からなり、ほとんどが軍隊経験者、とりわけ特殊部隊に関わったものが多いといわれる。しかし、一切過去を問わないことから、中には当局の追及を逃れて入隊した者もいる可能性がある。噂では死刑囚も含まれるという。

実際フランス外人部隊のように、国籍などを問わずに入隊可能な軍隊組織は存在する。U.B.C.S.も、それに近い民間組織といえよう。

また、優秀な退役軍人が民間の自衛部隊を指導することはよくあり、そのように組織されたものと考えられる。

その任務は、アンブレラ社が関わっている細菌感染事故において、感染地域から要人（VIP）の救出または脱出の補助をすること。

非常に危険な任務であり、任務遂行により命を落とす者も少なくない。それゆえ実力のみを重視し、過去は問わないのである。隊員は、CQB（近接戦闘）、サバイバル、バイオハザード対策といった技術・知識にも秀でており、軍隊の特殊部隊顔負けの高い戦闘能力を持つ。

卓越した技術を支える充実の装備

基本的な装備はS.T.A.R.S.とあまり変わらない。ユニフォームはノーメックス系迷彩タクティカル・スーツ、ボディアーマーの上にタクティカル・ベストをつけ、タクティカル・ブーツで固めている。

手には、細かな操作がしやすい指先が出るタイプのタクティカル・グローブを装着。ひざには、ニーリング射撃などでひざを守るためのパッドを装着している。

メイン・ウェポンはイスラエルのIMI製タボールTAR-21アサルト・ライフル、サイド・アームは同じくIMIの大型自動拳銃デザートイーグル（.357マグナム、.44マグナム、.50AEなどの口径がある）と、軍のものに匹敵するきわめて攻撃的な装備となっている。

WEAPONS

ハンドガン

アメリカのマグナム・リサーチ社がデザインし、イスラエルのIMI社で生産されている大型のマグナム・ピストル。大きな反動を抑えるため、ライフルのような独特の構造を持っているのが大きな特徴。インパクトの強い外観のため、映画で使われることが多い。

コンバットショットガン

アメリカ軍の制式アサルト・ライフルM16を、特殊部隊用に短縮軽量化し制式採用したのが、M4／M4A1カービンだ。特にM4A1では作戦内容によって必要なアタッチメントを付け替えるためのレール・システムが装備され、使いやすくされている。

9mm SMG

軽量化のために大幅に合成樹脂が取り入れられた、ドイツの制式軍用ライフルG36をベースに、特殊部隊向けに全長を切り詰め、サイト高を低くしたのがこのG36Cである。レール・システムが採用され、アタッチメントを簡単に取り付け可能になっている。

アサルトライフル TAR-21

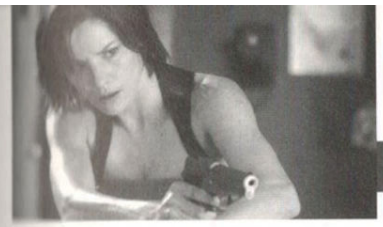
イスラエル軍の中ですでに老朽化したM16A1や「ガリル」に代わる次世代アサルト・ライフルとして開発された。しかし現在のところ制式化には至っておらず、インドで一部採用されたのみと聞く。ブルパップ・スタイルと合成樹脂の多用が大きな特徴だ。

9mm SMG

世界中の軍系および法執行機関系の特殊部隊で採用されているサブマシンガンがMP5。多くのバリエーションがあり、中でもサイレンサーを組み込んだタイプが、SDシリーズと呼ばれている。新型トリガーフレームで折り畳みストック付きがSD6だ。

アサルトライフル

かつてイスラエル軍の制式ライフルであったベルギーFN FALに代わるライフルとして、フィンランドの「バルメ」をベースに開発された。特殊部隊用に短縮軽量化したのが別名マイクロ・ガリルのMAR。使用弾薬はアメリカ軍のM16シリーズと同じ。



特殊部隊が駆使する銃器の種類と威力

任務に特化した特殊部隊の装備

一言で特殊部隊といっても軍系と法執行機関系の二つがあり、その性格を大きく異にする。当然武器などの装備も違う。基本的に法執行機関系の特殊部隊は、必要以上の火力（ファイアー・パワー）を必要としないため、基本的には拳銃弾のレベルまでで充分とされている。そのためS.T.A.R.S.の標準装備は、拳銃弾を使うサブマシンガンMP5と拳銃M92になっているのである。ただし、犯人との距離を詰めることができない場合、また狙撃が必要となる場合などはオートマチック・ライフルや高性能スナイパー・ライフルが使われることもある。

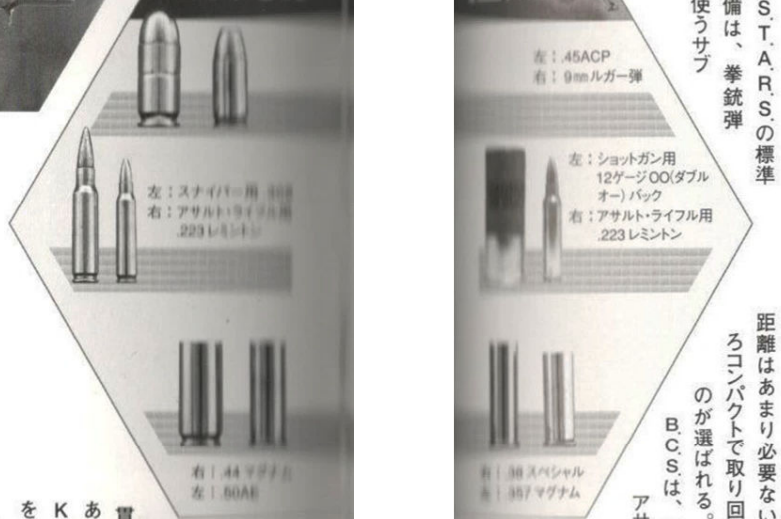
一方、軍系の特殊部隊は敵地での行動が基本となるため殲滅が第一義であり、できるだけ威力の高いものが必要とされる。ただし、歩兵のように300mや500mといった射程距離はあまり必要ないので、むしろコンパクトで取り回しの良いものが選ばれる。従ってU.B.C.S.は、TAR－21アサルト・ライフルを採用しているというわけだ。

銃弾の貫通力とその用途

ほとんどの法執行機関系の特殊部隊が9㎜×19発（9㎜パラベラム）弾を使うが、この弾薬は意外と貫通力が高い。そのため室内に突入して発砲した場合、弾丸は犯人を貫通して人質に負傷させたり、最悪の場合、隣家にまで達してしまう場合も考えられる。

そこで、法執行機関系の特殊部隊では人体などに命中した場合、変形してとどまりやすいソフト・ポイント弾を使うことが多いと言われる。

軍系の特殊部隊は軍仕様の弾薬を使っており、ほとんどがフル・メタル・ジャケット弾。敵兵もボディアーマーを着用しているケースがほとんどなので、貫通力の高い弾種の方が有効とされる。



犯罪の凶悪化が生んだ弾薬

以上のように、法執行機関系では二次被害を避けるため貫通力を弱くした弾丸を使うことが多い。

よく知られたウィンチェスター社のシルバーチップ弾のほか、フランスの特殊部隊で使われているというTHV弾、オーストリア・ヒルテンベルガー社のEMB弾などは法執行機関のみにしか販売されていない。

一方で犯罪の凶悪化にともない、犯人がボディアーマーを着ている場合もあり、これに変形しやすい弾丸を使うとほとんど効果を上げることができない。こうした場合、逆に貫通力を高めた弾丸を使うこともあり、それがテフロン加工したKTW弾や、ライフル並みの威力を持つ5.7㎜高速弾だ。

ちなみにアリスが選んだ.45口径弾は初速も低く貫通力も低いが、その分ストッピング・パワーが高いため、通好みの弾薬と言われている。

ガン・アクションのダイナミズム

銃器特殊効果

銃器特殊効果のルーツとは

映画が誕生した19世紀末から1920年ごろにかけては、映画に使われる銃は実銃そのものだった。そして、主人公が隠れた土手に銃弾が当たって土ぼこりが舞うようなシーンでは、射撃の名人がカメラに写らない場所から、実際に実弾を主人公の近くに撃ち込んでいたという。

これでは大変な危険がともなう。そのため、この銃弾の命中を疑似的に表現する必要が生じてきた。

また、1930年代にたくさん作られたギャング映画には、トンプソン・サブマシンガンが欠かせなかった。そこで、弾が当たる側の効果と、実弾を発射しているように見せかける技術が開発された。日本では、それらをまとめてガン・エフェクトと呼んでいる。

ガン・エフェクトの創造性

銃を撃った時に銃口から出る「火」をマズル・フラッシュという。しかし昼間、明るいところで撃っても、このマズル・フラッシュはほとんど肉眼では見えない。かすかに煙が吹き出すだけ。そして反動で銃が跳ね上がる。マズル・フラッシュは周囲が暗くないと見えないのだ。

そのため初期の映画では、普通の空砲を撃って銃口から煙が噴き出すと同時に、俳優が手でこの反動を表現していた。

それが煙だけでは迫力がないということで、次第にマズル・フラッシュを出すようになっていった。

現在、効果係は監督の意向に沿って、使用する空砲の種類を選択し、フラッシュの量や、色を決定している。

プロップ・ガンによる迫真の演技

世界的には映画に銃が出てくる場合、実銃が使われる。しかし、オートマチックの場合、そのままだと空砲では作動しないので、銃身の中に発射ガスの圧力を高くするチョークを設けたりすることによって、あたかも実弾を発射したかのように作動する銃を用意している。それがプロップ・ガンだ。基本的には実銃と見なされるので、映画撮影が盛んなアメリカでも許可が必要となる。

日本では一般に銃砲の所持が認められていないので、モデルガンなどのトイ・ガンをベースに、実銃のように作動するプロップ・ガンが作られ使われている。こちらは玩具なので、火薬以外は規制を受けない。いわゆるノン・ガンだ。許可は必要ない。

迫力の視覚効果が生まれるまで

本作は大部分がカナダで撮影されているが、その理由は、アメリカ国内で撮影しようとすると、空砲であっても街中でのプロップ・ガンの使用に、許可が出なくなってきたためでもあるという。

さらに、実際の撮影でプロップ・ガンを使うとなれば、その扱い方に関してほとんど実銃と同様のレクチャーが必要となる。シューティング・レンジにおいて、実弾を使って操作の基本を覚えておかないと、いくらプロップ・ガンとはいえ、火薬量が多いことから、相応の危険がつきまとうのである。

最近では、撮影現場ではわずかしかマズル・フラッシュが出ない空砲を使って撮影し、あとから角度を合わせて別撮りしたマズル・フラッシュをデジタルで合成し、シーンを完成させることもある。

〝弾着〟の表現とそのバリエーション

実際には発射されていない弾丸が、いかにも命中したかのように表現して見せるのが弾着効果。そのため、弾丸が命中する場所に合わせてさまざまな表現方法があり、効果係によってもやり方が違う。

代表的なものでは人体への弾着、ガラスへの弾着、金属への弾着、コンクリートへの弾着、木部への弾着、水面への弾着、地面への弾着などがある。

やり方もさまざまだが、ポピュラーなのは専用の爆竹（電気雷管、スクイッブ）を使うもの。各種サイズがあって、目的に合わせて使い分ける。たいていは弾着させる場所に埋め込み、離れた場所から電気で発火させる。

人体の場合は血糊を入れた袋と一緒に衣装の裏にセットすることが多い。出演者に対して確実に安全が確保できる場合には、カプセル・ガンという空気銃の一種を使って、火花の出る火薬や粉を入れたカプセルを、壁や床に撃ち込む場合もある。

また、最近では3D-CGを使って直接弾丸を描き込むことも行われるようになってきた。

ガン・エフェクト用語

■ステージ・ガン
「演劇用銃」の意味の和製英語。最近ではプロップ・ガンという。

■弾着
弾丸が命中したように見せかける効果、またその装置。

■プロップ・ガン
実銃でもトイ・ガンでも、映画に使う銃、全般を指す。

■ノン・ガン
映画に使う銃で実銃以外のもの。トイ・ガンや、電気で作動する電着式の銃のこと。

■マズル・フラッシュ
銃口炎。火薬や電気、ガスなどで表現されることが多い。

■スクイッブ
弾着効果に使われる、専用の爆竹で、電気雷管ともいう。

「バイオII」におけるガン・エフェクト

銃砲規制がアメリカよりは厳しくないといわれるカナダで撮影されたため、夜のシーンでも迫力の銃撃戦が展開する。

特に素晴らしいのは、この映画のためにわざわざ作られたというタボールTAR-21やガリルMAR（マイクロ・ガリル）などの、おそらくスクリーン初登場のプロップ・ガン。空砲で作動するように銃身の中にチョークと呼ばれる栓がしてある。いずれも、アメリカでは入手しにくい銃で、カナダのエフェクト会社を使ったことで可能になったらしい。

さらにカナダに一挺しかないというM134をベースに作られた〝レールガン〟は、なかなかうまく作動せず、撮影の前日にやっと完成したものだという。

COLUMN

映画の出来を左右するガン・エフェクト

「バイオII」のように、銃器特殊効果にまで監督がこだわって作られた映画は、必ずしも多くはない。中には銃撃戦がたくさんあるのにまったく気を使っていないものや、たとえ撃たなくても銃が重要なキーとなるような作品でも、銃に無頓着なものがある。

たとえば本文でも触れた、マズル・フラッシュだけを別撮りして、あとからデジタル合成する場合である。あまりこだわりがないのか、銃種を間違って合成してしまうことがあるのだ。マズル・フラッシュが上にしか出ない銃種なのに、星形に出ている場合がある。

また、敵が隠れているかもしれない家に入っていく際、持っている銃の撃鉄（ハンマー）が起きていないことがある。これでは突然、敵が出てきても撃てない。逆にいうと、撃たないカットなのでハンマーを起こすのを忘れたのだ。

さらに、マガジン（弾倉）交換しないで何発でも撃つ映画もある。実際には拳銃なら10～17発程度で空になるし、アサルト・ライフルなどでは30発ほどで空になる。こだわった映画では、必ずマガジン・チェンジをする。

もちろん「バイオII」ではそんなことはない。細部にまでこだわって作られている。このような細部にも注意しながら映画を観ると、また別の楽しみ方もできるのだ。

「バイオハザード」が起こるとき

日本においても、もはや安全は無料ではない。バイオ・テロに対する各国危機管理の現状を報告する。

バイオハザード発生の可能性

「生物災害・生物学的危険性」という訳があてはまる「バイオハザード」。本作に原作を提供したテレビゲームシリーズが、この言葉の普及に大きく貢献した観もあるが、広義には微生物（細菌、ウイルスなど）やそれが持つ毒素によって起こる、人間を含む全ての生物への危険性を表す。生物兵器によるテロもここに含まれ、2001年にアメリカで死者も出した炭疽菌テロは、その代表例といえよう。

しかし通常には医療研究施設における、実験者や研究者への感染被害を指して使われることが多く、各国でもその防止対策は具体的に講じられている。ここでは日本の文部科学省が各研究施設を対象に定めた、バイオハザード防止基準を紹介しよう。その基本的な対策は二段階で行われている。

まずは「生物学的封じ込め」。これは実験に使う宿主とベクター（病原体の媒介動物や、組み換えDNA実験で細胞や核内に他のDNAを運び込む役をするもの）を特定することの義務付けの意。もうひとつは対象生物を施設、設備内に隔離し、外部への伝播・拡散の防止を義務付けた「物理的封じ込め」だ。これは実験を危険度によって1～4のバイオセーフティレベルに分け、各レベルに応じて下表のように実験室の設計や実験実施要項を定めたものだ。

Level 3
個体に対する高い危険度、地域に対する低危険度。ヒトに感染すると重篤な疾患を起こすが、他の個体への伝播の可能性は低いもの。

Level 1
個体および地域に対する低危険度。ヒトに疾病を起こしたり、動物に獣医学的に重要な疾患を起こす可能性のないもの。

「物理的封じ込め」の用例	病原体レベル			
内容	1	2	3	4
バイオハザード標識の必要性	△	○	○	○
排水、廃棄物を滅菌する。	-	○	○	○
専用の予防衣、履物を使用する。	-	△	○	○
出入口のエアロックの必要性	-	-	○	○
作業者簿記載者以外の立ち入りを制限する。	-	-	○	○
退出時はシャワーで全身洗浄する。	-	-	-	○
搬出物はオートクレーブ滅菌または完全密閉の上表面消毒する。	-	-	-	○

バイオテロの起源は紀元前六世紀

前項でも触れた炭疽菌テロ以前にも、バイオテロは歴史的に繰り返されてきた。史上最初のバイオテロは紀元前六世紀までさかのぼり、アッシリア人がライ麦の麦角で敵の井戸を汚染したことが、その始まりだと言われている。

生物兵器は「貧者の核兵器」と呼ばれることもあり、軍隊のような資金と設備を持たない者でも、その開発に着手することができる。最近では医療研究で作成された遺伝子データベースを、インターネットで誰でも閲覧することも可能だ。このあたりも、テロリストによる生物兵器使用が懸念されている理由のひとつである。

では、どんな病原体が危険なのか。アメリカにおいて感染症の研究・管理を行う世界的巨大施設であり、エボラウイルスやエボラ出血熱を発見したことで知られるアメリカ感染症予防センター（CDC）。同センターでは、「生物テロ兵器として使用される恐れのある病原体」として、左表のように危険度カテゴリーごとに分類して、指定している。

Level 4
個体および地域に対する高い危険度。ヒトまたは動物に感染すると重篤な疾患を起こし、罹患者よりも他の個体への伝播が、直接又は間接に起こりやすいもの。

Level 2
個体に対する中危険度、地域に対する軽微な危険度。実験室内での感染の可能性はあるが、有効な治療法・予防法があり、伝播の可能性は低いもの。

生物テロ兵器のカテゴリー分類

◇カテゴリーA 対応最優先の病原体で、以下の理由から国の安全保障に影響を及ぼす。

1. 容易に人から人へ伝播される。
2. 高い死亡率で公衆衛生に大きなインパクトを与える。
3. 社会にパニックや混乱を起こす恐れがある。
4. 公衆衛生上、特別の準備を必要とする。

リストA病原体：天然痘、炭疽、ペスト、ボツリヌス毒素、野兎病、フィロウイルス（エボラ出血熱など）、アレナウイルス（ラッサ熱など）

◇カテゴリーB 第二優先度の病原体で以下の特徴。

1. 比較的容易に伝播される。
2. 中程度の発病率と低い死亡率。
3. CDCの診断能力の強化と疾病サーベイランスの増強を必要とする。

リストB病原体：Q熱、ブルセラ病、鼻疽、アルファウイルス（ベネズエラ馬脳炎、西部馬脳炎）、リシン毒素、気腫疽エプシロン毒素、ブドウ球菌エンテロトキシンB

◇カテゴリーC 第三の優先度だが以下の理由から、将来遺伝子操作で広範囲に散布可能な病原体になりうるもの。

1. 入手容易。
2. 生産と散布が容易。
3. 高い発病率と死亡率で、衛生上大きなインパクトを与える可能性がある。

リストC病原体：ニパウイルス、ハンタウイルス、ダニ媒介出血熱ウイルス、黄熱、多剤耐性結核菌

低コストで強力な生物兵器

生物兵器は化学兵器、そして核兵器と比べても、その威力に対して安価で準備でき、輸送や撒布が容易である。しかも攻撃後も人から人へ感染し、社会不安やパニックをも誘発できることが大きな特徴である。

しかも生物兵器に用いられる細菌やウイルスは、現在の遺伝子操作技術があれば、抗生物質の効かないものや、より毒性の強い生物兵器に改良することはそう難しいことではない、と言われている。

本来の治療ワクチンや抗生物質が効かないように、遺伝子操作を施された細菌を使えば、多くの場合に相手の防御は後手に回る。そもそも攻撃から発症までの潜伏期間にもダメージは拡大するし、それだけでも遺伝子操作を施された生物体を検出するまでには、相当な時間がかかるだろう。もちろんその間に、テロリストたちは安全な場所に隠れてしまうのだ。

下表は、CDCやアメリカ陸軍感染症研究所（USAMRIID）がまとめた、生物兵器として使用された場合に、最も危険な部類に入る生物剤に関する資料である。

2001年、アメリカに恐怖をもたらした炭疽菌はもともと自然に皮膚感染することもある。その場合は早い段階なら治療法も存在している。しかし炭疽菌を肺から吸い込んだり、飲食物と一緒に摂取してしまうと手の施しようがなく、1～2日で死に至る。エアゾールでの散布や細菌爆弾の衝撃にも耐え得るため、実は2001年以前から、最も生物兵器に適した細菌だと指摘されていたのだ。かつてのイラクも、この炭疽菌および ボツリヌス菌を大量保有していたと言われている。

生物兵器として考えられる生物剤

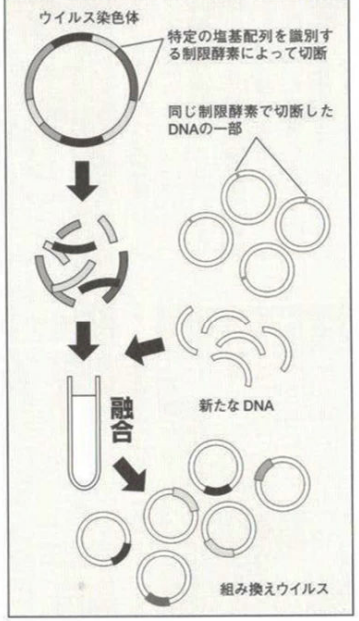
微候と症状	有効とされている治療法	有効とされている予防法
発熱、咳、軽度の肺の不快感、重度の呼吸困難。重篤な症状が発現した後24～36時間以内にショックや死に至る	対症療法、抗生物質の投与	ワクチン、抗生物質の予防的投与が有効
不規則な熱、頭痛、倦怠感、悪寒、関節痛、筋肉痛、抑うつなどの精神症状	抗生物質の投与	ワクチンなし
発熱、嘔吐、下痢、脱水およびショック症状	水分と電解質の補充、抗生物質の投与	死菌ワクチン、弱毒生ワクチンの投与
高熱、悪寒から、急速に進行して、チアノーゼを呈する呼吸不全、循環虚脱と出血傾向から死に至る	抗生物質の投与、対症療法	死菌ワクチンは無効
倦怠感、高熱が自然に進行し、敗血症となり、中枢神経系、肺などに波及	抗生物質の投与、対症療法	死菌ワクチンが有効
発熱、咳嗽を伴った胸膜炎性胸痛	抗生物質の投与	Q熱ワクチンの接種、抗生物質の予防的投与
急激に倦怠感、発熱等で始まり、2～3日後、四肢特に顔を中心に皮疹が現れ、膿疱性小疱疹となる	対症療法	天然痘ワクチン接種
出血性、点状出血、低血圧、ショック、顔面、胸部の紅斑、浮腫を合併する倦怠感、筋肉痛、頭痛、嘔吐、下痢	集中的対症療法、抗生物質の投与、アルゼンチン出血熱には回復期血漿が有効	黄熱病ワクチン、ラッサ熱などには抗生物質の投与
眼瞼下垂、全身脱力、嚥下困難等の弛緩性麻痺から呼吸不全に陥る	気管内挿管と呼吸補助	抗毒素
吸入曝露で、発熱、咳、肺水腫、呼吸不全経口摂取で重症の胃腸症状、消化管出血	対症療法	なし

遺伝子操作が脅威を加速する

防御がはるかに難しく、また予防（取り締まり）が困難な点も生物兵器の恐ろしさだ。

実際に、何者かによって遺伝子改良された生物兵器が使用された場合、どういった対処がなされるのか。最優先事項は、使われた細菌の検出と特定。これができないと細菌兵器の治療もできず、対策も取れない。生物兵器の対策には既存の病原体だけでなく、未知のウイルスの正体を迅速に分析・把握できる体制を整えておくことが必要なのだ。現在、確立されているウイルス検出法は「ポリメラーゼ連鎖反応」という、既存の生物体と生物兵器とを、DNA配列の比較で特定するゲノム解析。たいていの細菌やウイルスなら、30分以内に特定が完了すると言われている。

遺伝子組み換え改良略図



生物剤			人から人への感染	潜伏期間	死亡率
細菌	炭疽菌		なし	1～6日	皮膚感染：25%／吸入および腸感染：ほぼ100%
	ブルセラ		なし	5～60日	5%
	コレラ菌		まれ	4時間～5日	50%（治療により低減）
	ペスト菌	肺ペスト	高い	2～3日	100%
		腺ペスト	ノミが媒介	2～10日	50%
リケッチャ	Q熱リケッチャ		まれ	2～14日	非常に低い
ウイルス	天然痘ウイルス		高い	平均12日	高～中等度
	出血熱ウイルス（エボラ出血熱、マールブルグ病、黄熱病、ラッサ熱など）		中	4～21日	5～20%以上。エボラ出血熱では50～90%
毒素	ボツリヌス菌毒素		なし	1～5日	高い（呼吸補助により5%以下）
	リシン		なし	18～24時間	高い（毒素量、曝露方法に依存）

アンブレラ・コーポレーション

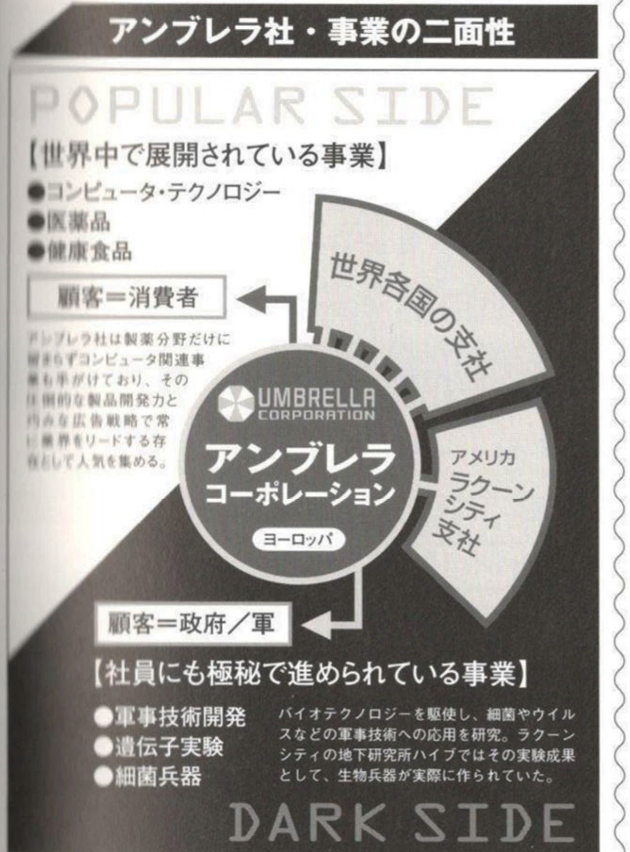
UMBRELLA CORPORATION

ここでは"死の商人"アンブレラ社の、事業内容と組織に関して考察していく。

表の顔――"人々の健康を庇護"

ヨーロッパを本拠とする国際的規模の製薬企業アンブレラ・コーポレーション。その社名とロゴマークは、「人々の健康を庇護する」という社訓にちなんだものである。「人類の明るい未来のために」というメッセージのもと、最先端技術を結集した様々なタイプの新薬を開発している。その認知度、シェアは圧倒的で二十一世紀のアメリカでは九割以上の家庭にアンブレラ社製品があると言われるほどだ。

代表的な商品のひとつが保湿クリーム「[illegible]」。[illegible]



[illegible]いるこの製品は、アンブレラ社が独自に開発したT細胞が皮膚の細胞を蘇らせ、劇的に肌が若返る。一方で「副作用を避けるため、使用前には医師に相談すること」という説明書きも見られ、非常に危険な成分を含んでいる可能性もある。バイオハザードのきっかけとなったウイルスと同じ「T」の記号も何やら意味深長だ。

裏の顔――"死の商人"

アンブレラ社は美肌クリームなど、クリーンなイメージの新薬開発を進める一方で、ウイルス兵器、生物兵器開発も行うダークサイドを持っている。その具体的な内容は一切公表されておらず、ほとんどの社員にも極秘にされている。

しかし製薬会社にとって軍需産業は非常に経済的魅力の大きい分[illegible]リカの[illegible]した法律「プロジェクト・バイオシールド」では、バイオテロ対策の研究開発を行う製薬会社に対して、多額の奨励金が支払われることになった。

つまり、現代の戦争においては、バイオテクノロジーを持つ企業の重要性が、ますます高まっているわけだ。

このニーズに深く関わることで得られる利益は想像を絶するものに違いない。そう考えれば、むしろ「死の商人」としての顔こそが、アンブレラ社の真の姿だと言えるのではないだろうか。

またアンブレラは、私設軍隊ともいうべきものを複数所有している。U.B.C.S.(Umbrella Biohazard Countermeasure Service)もその一つだが、こうした武力が持てるのも、政府による何らかの了解があるからだろう。

UMBRELLA CORPORATION

アンブレラ社と政府の結びつき

アンブレラ社とアメリカ政府とのただならぬ関係を推察するのに役立つのは、劇中、戦術核兵器をラクーンシティに撃ち込むシーンではないだろうか。バイオハザード汚染区域を「消毒」するためのミサイルを米軍が発射したのだとすれば、これはもはや、企業と政府の癒着と呼べるようなレベルの関係ではない。

ミサイルの発射指令はケイン少佐が出しているが、気になるのは「少佐」という肩書きだ。これが単にU.B.C.S.内での呼称なのか、それとも政府軍隊内の階級であるのかによって、あの発射命令の意味合いが大きく違ってくる。

もし彼がどこかの国の軍人ならば、もはやアンブレラ社は国家のような存在だといえるかもしれない。

ケイン少佐の地位と任務

ケイン少佐の立場は、アンブレラ細菌隔離部隊指揮官。少佐という階級がどこの組織でのものなのかははっきりしない。とはいえ、戦術核ミサイル発射の指示が出せるという権限の大きさから、汚染したラクーンシティに対する全権を、政府レベルで委託されたのは間違いない。またネメシス計画にも深く関わっており、アンブレラ社内での地位も高いのではないかと推測される。しかし、その真の任務にはまだ多くの謎が残る。

アシュフォード博士の功罪

アンブレラ社主任研究員アシュフォード博士は、ラクーンシティ内でもトップクラスの重要人物として扱われている。生物学・遺伝学の権威であり、T-ウイルスを開発、ワクチンも精製した。地下研究所ハイブをコントロールする人工知能レッド・クイーンも彼の設計によるようだ。その意味ではアンブレラ社が手がけるほぼ全ての事業の基礎を作った人物だといえる。

アンジェラの言葉が正しければ、彼は持病のある自分と同じ遺伝的形質を持つ娘の治療のために、T-ウイルスを開発したようだ。しかし軍事的応用の可能性に気づいたアンブレラ社によって、生物兵器へと転用されるようになってしまったのだ。

これはアンブレラ社製品です
私たちが扱うのは生命
副作用もあります——
（アンブレラ社CMより）

アイザックス博士の計画とは？

ラストシーンで「アリス計画」の始動を告げたアイザックス博士。アンブレラ医療研究所内で行われた措置の詳細は不明だが、T-ウイルスによって進化を遂げたアリスのさらなるパワーアップと、新たに身につけた謎の能力について、データ収集を行っていた可能性が高い。気になるのは最後に登場した、アリスの視界らしきモニター画面だ。もしや、ネメシスと同じように遠隔操作が可能になっているのだろうか。

多国籍企業は国家を超越するか

現代の世界では、国家を超える権力機関は存在しないだろう。国連も独自の軍事力を持っていない以上、大国の意思には逆らえない。しかし多国籍企業は、今や国家を超えた存在になりつつある。特にその傾向が強いのがアメリカやヨーロッパに本社を持つ巨大企業グループだ。

多くの先進国では経済的発展のために「自由競争原理」「市場原理」「グローバルスタンダード」といった旗を掲げ、国に利益をもたらす大企業に対して、多くの便宜を与えてきた。こうした素地の上に成長した企業は国境を越えて合併し、巨大な多国籍企業となっていったわけだ。現在これらの企業が行う経済活動は、資金量、影響力ともに一部の国家に匹敵する規模になっている。

ある試算によれば、フォードとゼネラルモーターズの売上げ合計額は、サハラ砂漠以南に存在するアフリカ大陸全体のGDPを合わせた額よりも大きいという。

また、あまりに巨大化した多国籍企業は、その経営実態がつかめなくなってしまう。世界最大の穀物メジャーであるカーギルは50カ国以上に800社以上の関連子会社を持つ年商7兆円規模の超巨大グループだが、この会社は完全な同族経営である。社会的な責任の重さにもかかわらず、帳簿も非公開になっているので健全な経営が行われているのかどうか、外部からは全くチェックできない。さらに悪いことには、肥大化した富の集中は国家の政策をも左右する力となる。もはや賄賂すら必要ない。巨大な企業が生み出す経済的なメリットと雇用などの創出力を無視することはできないからだ。多くの資本主義国にとって、もはや彼らは欠かせない存在になってしまっているのだ。

世界各国のNGO団体は、こうした多国籍企業の活動が環境や人権に与える影響は甚大であると警告を発し続けている。競争原理の働かない独占状態は、資本主義の原則からも外れている。

しかしアメリカをはじめとする経済大国はもちろん、富を持つ企業を誘致したいと考える貧しい国々も、彼らと敵対するのを避けている。

こうしてみると、多国籍企業はすでに国家を超えているのかもしれない。

T-ウイルス
―その恐怖のポテンシャル―

英語で「暴君」を意味する“Tyrant”の文字を冠された、謎のウイルスの正体に迫る。

画期的発明だった「T-ウイルス」

T-ウイルスには、成長ホルモンの異常分泌、筋肉系細胞の発達促進といった働きがある。老化現象や筋ジストロフィー、運動ニューロン疾患などの、細胞ベースで起こる消耗性疾患を改善するために、アシュフォード博士が開発した。

病気やけが、老化で働かなくなった組織を特殊な細胞で治療する再生医療は「夢の医療」と呼ばれ、二十一世紀初頭の現代、すでに応用段階に入っている。具体的には、様々な組織や臓器に分化する能力のある幹細胞を用いて人工的に組織を作り出す方法が一般的だ。研究の一貫として、豚の生体細胞で作られた翼なども実際に作られている。しかし、これらは実験室で作った細胞を移植する技術に過ぎない。アシュフォード博士は死んだ細胞に直接働きかけるウイルスを作り出すことで再生を実現したわけだ。

“T”=Tyrant=“暴君”

ウイルスをめぐる策謀と誤算

T-ウイルスには致命的な副作用があった。脳神経系に影響を与え、理性や思考力を低下させてしまうのだ。また急激な新陳代謝の促進のせいで体組織も劣化する。

しかしウイルスを使った医学治療はすでに現実となっている。2004年5月にローレンス・バークレー国立研究所のアーキン助教授らが発表したエイズ治療技術。これはHIVを封じ込める働きを持つ人工ウイルスを注入するものである。まだ動物実験段階ではあるが、もはや人類は新たなウイルスを開発する段階に達しているのだ。

DNA製薬と軍事利用の可能性

バイオテクノロジーを駆使した最先端医療を軍事技術に応用しようという試みは、アメリカを中心に活発に行われている。アメリカ国防総省の国防高等研究計画庁（DARPA）が作成した「バーシステンス・イン・コンバット」計画では、負傷する前に服用できる鎮痛剤「R1624」や電気的刺激で皮膚細胞を修復する絆創膏などの構想が列挙され、それらを研究・開発する企業に対して多額の資金がつぎ込まれている。また都市部への生物兵器テロを警戒するためという名目で、ワクチンと同時に危険なウイルスも常時製造し続けている。信じられないことだが、これらは全て事実なのだ。2001年、アメリカは生物化学兵器禁止条約（BWC）の強化案に調印するのを拒否した。その理由は「機密保持ができなくなる」というものだった。ここからも、事態の深刻さが容易に推し計られよう。

生物化学兵器関連研究・調査年表

1942年
・全米28の大学で、生物戦秘密研究が始まる。

1962～73年
・生物化学兵器の極秘散布実験計画「プロジェクト112」を米軍が実施。66年にニューヨーク市の地下鉄で無害の細菌をまき、拡散状況を調査。67年には致死量以下のサリンをハワイの森林に撒布するなど、確認されただけでも46回にわたって実行された。

1980年代
・炭疽菌、ボツリヌス菌、ガス壊疽菌などがアメリカからイラクへ輸出される。

1991～94年
・英国の大手食品企業がイラクに対し、細菌培養物質を3000ポンド輸出。医療用と主張。

1999年
・英医師会（BMA）が、遺伝子工学の発達により特定の民族だけを殺傷する「遺伝子兵器」の開発が、5年から10年後には可能になると発表。ロスアラモス国立研究所が細菌を放出する実験を計画。住民の強い反対のため中止。

2001年
・遺伝子組み換えの研究中、偶然致死性の高いウイルスが誕生したと、オーストラリア国立大などの研究チームが発表。
・アメリカ炭疽菌事件で使われた菌が、米軍が以前開発した超微粒子のそれと同一と報じられる。

2002年
・アメリカの研究グループが人工的にウイルスを合成することに成功。
・ヒトゲノム解読の第一人者クレイグ・ベンター氏が、人工的に合成したDNAを使った新バクテリア計画を発表。連邦政府エネルギー省は300万ドルの研究費を補助。

2003年
・「悪質な生物兵器が生まれる危険性が高まっている」と全米科学アカデミー（NAS）がCIAに警告。ワクチン無効のウイルス、ヒトの免疫機能を妨害する天然痘タンパク、人工ポリオウイルスなどが実際に作成された例を挙げて危険性を強調した。

2004年
・湾岸戦争帰還兵に蔓延する「湾岸戦争症候群」について、調査諮問委員会は「化学兵器のような神経毒性物質との接触が引き起こした可能性が高い」と報告書をまとめた。

T-ウイルス
究極の生体兵器

アリス&ネメシス
～その能力と組成構造の分析～

医療研究所で行われたこと

ハイブを脱出したアリスとマットにはそれぞれ別の人体実験が行われたようだ。アリスは元の身体のままT-ウイルスに適応して、身体能力が進化していることが認められた。そこでさらにウイルスの量を増やす措置がとられる。一方、マットはネメシス計画へと回される。これはアンブレラ社が誕生させた寄生生物によって、脳をコントロールするプロジェクトだと考えていいだろう。

二人は記憶を消されたうえ、隔離される。そしてバイオハザード状況下のラクーンシティに〝意図的に〟放たれた。これは街の治安を回復するためではなく、邪魔の入らない環境下で両者の戦闘能力をモニタリングし、テストするためだった。

アリスとアンジェラ

父親のアシュフォード博士が自らT-ウイルスを施した少女アンジェラは、アリスと遠隔交信できる。彼女が身体障害の克服を超えて得た、不思議な力だ。

T-ウイルスがアリスに与えたもの

劇中でのケイン少佐の説明によれば、アリスはT-ウイルスによって「進化」を遂げた唯一の事例のようだ。スピード、パワー、敏捷性などが飛躍的に向上した。その数値は異形の怪物ネメシスと同レベルだという。そして特筆すべきは、こうした能力を自分の意思でコントロールできるという点だろう。

未知のウイルスが体内に入ると、免疫システムはその活動を抑え込むための抗体を作り出す。それはゾンビ化した人々も恐らく同じだ。ただしその強さ、量には個人差がある。アリスの場合は、発症しなかっただけではなく、進化し続けている。彼女の身体が生み出した驚異的な抗体。アンブレラ社が狙っているのは、恐らくこれだ。

「ネメシス計画」はどのように進んだか

アンブレラ社が寄生生物〝NE-α〟を使って誕生させた最終生物兵器・ネメシス。その名は〝NE-α〟に与えられたコードネームからの流用である。

当初アンブレラ社が構想していたのは、T-ウイルスによる有機生命体兵器だった。しかしこの方法では、著しく知性が低下してしまう。そのためネメシス計画では、それ自体が生き物であるNE-αによって脳を制御させる方法が試みられた。劇中のネメシスの視界が常にモニターされ、遠方から指令が出されているところを見ると、ある程度まではコンピュータ制御できるシステムになっているようだ。

寄生生物は使わないものの、脳とコンピュータを直結する埋め込み型

が始まっている。アメリカはマサチューセッツ州フォックスバロに本社があるサイバーキネティックス社の「ブレーンゲート」。4㎜角のチップを麻痺患者の頭蓋骨の下に埋め込み、頭で考えたことをそのままコンピュータに指令できる。ただ、これは脳性麻痺などの病気を持つ人の行動をサポートするものであり、アンブレラのように人を外部からコントロールしようというものではない。

マット・アディソンという人物

ネメシスへと姿を変えられたマットは、アリスとの戦闘を経て理性を取り戻す。彼の個体はケイン少佐の認識以上にウイルスの制御能力を備えていたようだ。

「アリス計画」に関する考察

劇中ラストで宣言された「アリス計画」。アンブレラ医療研究所で行われた人体実験の詳細はまだ不明だが「パワー、心身ともに驚異的発達」というセリフ、警備員をモニター越しに倒した謎の能力などから、その成果を見て取れる。全容は次回作で明らかになるか。

ゾンビ、リッカー、ケルベロス

～攻撃性と身体能力の検証～

ゾンビとアンチエイジング医療

～なぜ屍が再び歩き出すのか～

バイオハザードⅡ アポカリプスに登場する人間型のゾンビ（アンデッド）は二種類に区別できる。

ラクーンシティを徘徊しているのは、主に生きたままT-ウイルスに感染した人々だ。T-ウイルスは新陳代謝を急激に活性化させるため、それを支えるために莫大なエネルギーが必要となる。そのため理性を失った彼らは、極度の空腹感がもたらす食欲のみで行動する。

もう一つのパターンはT-ウイルスが死者に入り込み、身体能力を復活させたもの。墓場を通り抜けるシーンで地中から飛び出してきたのがこれだ。どちらも理性はなく、脳を破壊して動きを止めるか、バラバラに吹き飛ばす以外に対抗する有効な手段がない。

T-ウイルスのように「死者を動かす」とまでは行かなくても、抗加齢（アンチエイジング）医療と呼ばれる研究は、昨今盛んになってきている。

実際、アメリカのマサチューセッツ工科大学の研究チームは2004年初頭、人間の老化に関与するいくつかの遺伝子の特定に成功した。同じ遺伝子を持つ「線虫」に、ある遺伝子操作を施したところ、その線虫の寿命は2倍にも延びたという。

倫理上の問題などもあり、ヒトの遺伝子に対しての実証実験はまだ行われていないようだが、もし実施すれば同様の結果を得られるのではないかと期待されている。こうした形での「不死」技術はもはや夢物語ではないのだ。

リッカーを生み出した アンブレラ社の野望と誤算

教会のシーンに登場した異形の生命体リッカー。英語で「舐める者（Licker）」を意味するこの怪物は、もともとはアンブレラ社が極秘で行っていた生物兵器開発プロジェクトの過程で誕生した、失敗作だと言われている。

T-ウイルスに感染したゾンビは、さらに重度の汚染状況に置かれることによって突然変異を引き起こす。これがリッカー誕生の基本的プロセスだ。つまり、もともとは人間なのである。

リッカーの大きな特徴である常識を超えたスピードと跳躍力は、剥がれ落ちた皮膚から露出するほど超肥大化した筋肉によって得られていると見られる。実際、遺伝子操作によって筋力が大きく変化するという事例は非常に多く報告されている。

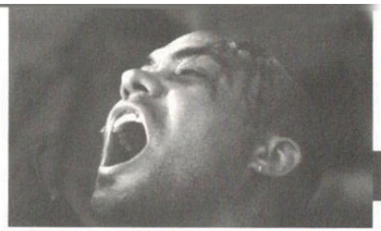
例えば、ペンシルベニア大学のリー・スウィーニーが行った実験では、インシュリン様成長因子-1を組み込んだウイルスを実験用のラットに注射した。すると筋肉が太さ、筋力ともに15～30%増加したという。この衝撃的なニュースは日本でも大きく報じられ、スポーツ界での遺伝子ドーピングという新たな問題を提示することになった。また、ハワード・ヒューズ医学研究所が誕生させたマウスは、通常の2倍の距離を走り続けることができた。つまり遺伝子操作によって持久力がアップしたわけだ。

リッカーは、獲物として体内に取り入れた生物のDNAを利用して、どんどんその姿を変えていくらしい。現時点でも姿や能力はもはや人の原型を留めてはいないが、今後もさらなる変異を繰り返すことになるのだろう。その行き着く先は誰にも予測できない。

このように飽くことなく何度も変異を繰り返すという性質は、破壊兵器としての魅力でもある。しかし全くコントロールができないという点は致命的な欠陥だ。リッカーについては、アンブレラ社の試みは失敗に終わったといえよう。

抗ウイルスワクチンの存在

Tーウイルスにはワクチンが存在する。これを接種していれば、もし感染しても変異は起こらず、細胞の再生のみで抑えることができる。アンジェラが保有。



undead

「不死」という概念

～その多角的考察～

文化人類学における ゾンビ伝承の研究

人類の歴史において、「死」は常に重要な関心事であった。本来ならば、死体は単なる物体に過ぎない。しかし人々はこれに畏れを抱き、様々な解釈を行い、数多くの伝承を生み出した。例えば、古代ヨーロッパでは、死体の自然な腐敗変化が「死後の生きた活動」と見なされ、吸血鬼やゾンビに形を変えて語り継がれていたようだ。

こうした考え方の根源には、死に対する恐怖がある。そこで死を克服するための手段として、シャーマニズムや宗教儀式が誕生した。死は「病む」ことによって起こる現象であり、死体は「穢れ」ている。埋葬などの儀式はこの穢れを「祓う」ためのものだ。時代を経て登場する「医学」も、基本的には死の克服を目的に誕生したといえよう。

また、ゾンビへの恐怖は、逆に聖人や君主の特権性を高めるという機能も果たしていたようだ。

聖人の遺体は腐敗しないという伝承は、欧米に多くみられるフォークロアの一つ。有力者の遺体をミイラ化して保存するという発想は、日本でも行われた時期がある。また、中国では錬金術の一種として「煉丹道」が流行した。これは不老不死になるための丹（仙薬）を作る技術だ。主な成分は金と水銀。しかし実際には有害物質であり、唐の時代には、丹によって六人の皇帝が中毒死した。

こうしてみると、バイオテクノロジーを駆使して生命の根源を操ろうとする現代人も、結局は同じ営みを続けているに過ぎないといえそうだ。

関連用語

- ●シャーマニズム……アジア全般に存在する原始宗教のこと。シャーマンが超自然的な力で、治療、占いなどを行う。
- ●聖人の遺体……フランス・ルルドで聖母マリアの出現に立ち会ったという、聖女ベルナデッタの遺体は「腐敗しない遺体」として有名。
- ●日本のミイラ……増上寺に埋葬された徳川秀忠、家宣の遺体は硫化水銀でミイラ化されていた。
- ●煉丹道……仙人になるための修行体系「仙道」の流派だと考えられている。

ケルベロスに見る Tウイルスのさらなる可能性

前作においては、ハイブ内部で動物実験用に飼育されていたドーベルマンがT-ウイルスによってゾンビ化したものを、ケルベロスと呼んでいた。しかし、今作に登場するケルベロスは由来が違う。小学校の校舎前に放置されていたラクーンシティ警察K9ユニット（警察犬部隊）の車両からも分かるとおり、これは元々は警察犬だったはずだ。とはいえハイブ内と同様に、その性質は非常に獰猛で運動能力も大幅に強化されていた。

しかし彼らには、ゾンビやリッカーにはない注目すべき特性がある。それは基本的な動作、また群れをなす本能など、犬が本来持っているべき習性を感染後も維持し続けているという点。つまりアンデッドとは思えないほど、知力や運動能力が高いのだ。

つまり人に対しては、ほぼ完全に脳神経を破壊し尽くすT-ウイルスも、犬の知力を全て奪い去ることはできないわけだ。感染した犬の免疫細胞から抗体を取り出して分析を行えば、T-ウイルスの新しい利用法や対策が確立できるかもしれない。

ケルベロス

ただれたような表皮、その外観から受ける印象は不気味かつ威圧的。俊敏さと獰猛さを兼ね備えたまさに怪物だ。

アリスの対アンデッド戦術

アンデッドへの対抗策は脳にダメージを与えて動きを止めるほかなく、百戦錬磨のS.T.A.R.S.も手を焼いた。ここではアリスの戦術に注目しよう。動きの俊敏なリッカーはまずバイク、十字架などで動きを止めてからショットガンで撃破。マシンガンで吹き飛ばしてもすぐに復活するケルベロスは、ガス爆発で一気に焼き払ってしまった。劇中のアリスが最も嫌がったのは、意外にも墓場に登場するゾンビ。首をひねったり、頭部に打撃を与えて対抗したが、最終的にはその数の前に逃走した。

の作用で仮死状態となった罪人の顔に液体を塗る。仮死状態から醒めた者は「生ける屍＝ゾンビ」とされ、神官の隠れ家などで一定期間強制労働に従事し、罪を償う。

その「秘薬」はゾンビパウダーと呼ばれる。ハーバード大学のウェイド・デイヴィス博士によれば、パウダーにはテトロドトキシンが含まれていたという。これはフグの卵巣や肝臓等に含まれる毒物であり、運動神経に大きなダメージを与える。中毒症状になると、仮死状態に陥り、一時的に記憶を失うこともあるのだ。つまり、ゾンビは人間を一度仮死状態にしてから目覚めさせたものだといえる。さらに付け加えるならば、ブードゥー信仰を持つ者はこの呪術を深く信じており、自らもゾンビだと認識して行動しているらしい。

宗教的な信仰心と独自の秘薬が生み出したゾンビ。ハイチの一部地域では、死者がゾンビにされないよう心臓に杭を打ってから埋葬する習慣もあるようだ。

ゾンビ関連ブックガイド
—文化人類学的アプローチ—

『蛇と虹—ゾンビの謎に挑む』

ウェイド・デイヴィス著／田中昌太郎訳
1988年・草思社／301p／1682円（税込）
ISBN 4-7942-0313-6

『ヴァンパイアと屍体—死と埋葬のフォークロア』

ポール・バーバー著／野村美紀子訳
1991年・工作舎／453p／3360円（税込）
ISBN 4-87502-184-4

『ミイラはなぜ魅力的か—最前線の研究者たちが明かす人間の本質』

ヘザー・プリングル著／鈴木主税、東郷えりか訳
2002年／早川書房／344p／2415円（税込）
ISBN 4-15-208419-7

“吸血鬼”と“ゾンビ”の意外な共通点

ゾンビと並び、現代のホラー映画の定番モンスターとなっているのが吸血鬼＝ドラキュラ。この不老不死の怪物には、ゾンビとの共通点が多数見受けられる。そのルーツは東欧スラヴ地方を中心に伝わるヴァンピール伝説である。伝承における吸血鬼像を詳しく調査した民俗学者ポール・バーバーによれば、これは異常な形で死を迎えた遺体の腐敗現象が、「死体が歩く」といった噂に変化していったものではないかと推理している。特殊な死に方をした人体は腐乱する過程で時に破裂したり、奇妙な動きを見せることがある。これを「復活の兆候」だと考えた人々は、死体をミイラ化して腐らないように工夫したり、復活を阻止するために心臓や頭部に釘等を打ちつけるといった処置を施すようになったわけだ。それでも安心できないような強い力を持つ人物が死んだ時には、ニンニクや十字架といった魔除けを使って封じ込めようとしたのではないだろうか。

これらの積み重ねが伝説となって現代に伝わった。つまり、吸血鬼とゾンビはいずれも「遺体」への畏怖心が生み出した怪物という点で、共通しているのである。

「死」をも操作する遺伝子工学

人類の究極の夢である「不死」への研究は、ここ数年一気に現実味を帯びてきている。その旗振り役は遺伝子工学だ。人が老化し、死んでいくのは身体を構成する細胞が死ぬからだ。つまり、古い細胞を若返らせることができれば、不老不死への道は開けることになる。

そのために不可欠なのは三つの要素である。まず「細胞の不死プログラム」の発見、次にこのプログラムをコピーした幹細胞の作成、最後はこの一つの細胞から人体を発現させる遺伝子の特定。最後の二つはまだ理論上の構想に過ぎないが、「不死細胞」については現在かなり研究が進んでいる。

代表的なものはヒトの卵細胞。実は人間の身体のなかで卵細胞にだけは寿命が存在しないのだ。この遺伝情報の解明が進めば第一段階はクリアする。マウスの「不死遺伝子」は特定されているので、この成果を基に同じ働きを持つヒト遺伝子を発見するための研究も、活発に行われている。不死の扉はもう開きかけているのだ。

劇中登場する“若返る”コスメ商品や、歩けなかったアンジェラが“歩けるようになる”という医療技術も、全くのフィクションではなくなってきているのかもしれない。

不死遺伝子研究の歴史

1865年
・メンデルがエンドウの遺伝実験の結果とその解釈を報告。

1900年
・メンデルの研究が実験により認められ、再評価される。

1903年
・遺伝子は染色体上にあることが発見される。

1953年
・ワトソンとクリックが二重らせん鎖から成るDNAの模型を提唱。

1975年
・分子生物学者が集まり、組み換えDNA実験を行うための研究指針規定を作成。

1979年
・米国国立衛生研究所がウイルスDNA研究のため、組み換えDNAの指針を緩和。

1997年
・6歳の雌羊の乳腺から採取した細胞を使ってクローン羊ドリー誕生。

2003年
・スコットランドと日本の研究者がマウスの持つ「不死遺伝子」を特定することに成功。

2004年
・米国マサチューセッツ工科大学の研究チームが、人間の老化に関与する主要な遺伝子の特定に成功。

1940〜

●主な作品

『THE GHOST BREAKERS』1940年／アメリカ
『死霊が漂う孤島』1941年／アメリカ
『ブードゥリアン』1943年／アメリカ
『ZOMBIES ON BROADWAY』1945年／アメリカ

コメディや悲恋映画にも進出

アボットとコステロの凸凹コンビシリーズを筆頭に、1940年代はコメディ・ホラーが花盛り。ゾンビ映画もその影響を受け、コメディ・タッチの作品が増える。

ゾンビをナイトクラブのショーに出演させようとする『ZOMBIES ON BROADWAY』、ボブ・ホープが主演した『THE GHOST BREAKERS』などが、そうした作品の典型である。『死霊が漂う孤島』は、カリブの孤島を舞台にした正統派のゾンビ映画だったが、マンタン・モーランド扮する黒人召使いがコメディ・リリーフ的な役割を担っていた。

そうした中で目を惹くのは、RKO製作の文芸ゾンビ映画『ブードゥリアン』である。シャーロット・ブロンテの小説『ジェイン・エア』を下敷きにしつつ、許されざる恋の悲劇的な結末を描いたこの作品は、ゾンビ映画の最初の頂点といっても過言ではない。

1950〜

●主な作品

『CREATURE WITH THE ATOM BRAIN』1955年／アメリカ
『ZOMBIES OF MORA TAU』1957年／アメリカ
『プラン9・フロム・アウタースペース』1958年／アメリカ
『INVISIBLE INVADERS』1959年／アメリカ

ついに街に溢れ出たゾンビ

1950年にジョージ・パル製作『月世界旅行』が公開されると、SF映画が観客の支持を集め、やがてゾンビ映画もSF的なアイデアを取り入れ始めた。

最も安易なパターンは、異星人が地球侵略の先兵として死者を操るというもの。史上最低の映画監督エド・ウッドの『プラン9・フロム・アウタースペース』は、その元祖だろう。

この時代はエドワード・L・カーンの活躍も無視することができない。AIPのB級SF映画で知られる彼は、〝ゾンビ映画もどき〟を含め50年代だけで5本の作品を残しているのだ。中でも特筆すべきは、『INVISIBLE INVADERS』と『ZOMBIES OF MORA TAU』だろう。前者はゾンビが街に溢れる黙示録的イメージで後のゾンビ映画に影響を与え、後者は『サンゲリア』に先駆ける世界初の水棲ゾンビを描いていた。

日本におけるゾンビ伝承

ゾンビの伝承は日本にも存在する。歴史上最大の陰陽師と呼ばれる安部晴明には、父親のバラバラ死体を蘇生させたという逸話が残っている。また、歌人として有名な西行が書いたと伝えられる「撰集抄」には、人骨を集めて人間を作り出すという反魂術の記述が出てくる。できあがった人造の人間は魂がなく、ゾンビそのものだったという。

各国ゾンビ文学での屍鬼描写

文学におけるゾンビのルーツは、世界各地に残る神話である。例えば奈良時代に記された「古事記」と「日本書紀」。

イザナミは火神イカヅチを産んだ時、我が子の炎で陰部を焼かれて死んでしまった。妻を求めて黄泉国に出かけたイザナギは、姿は見ないというイザナミとの約束を破り、火をともして、腐敗しウジがたかった妻の姿を見る。びっくりして逃げ出した夫を、イザナミは腐敗しながら追いかけ、呪いをかける。この物語のイメージは、くしくもゾンビと同じ「追いかけてくる屍」である。

ヨーロッパの場合は、ドラキュラや狼男といった古くから伝わる怪物伝説をモチーフにしたホラー小説が、数多く著された。ドラキュラは「不死」、狼男は「変異」という特性を持っており、これはゾンビへとつながる重要な要素となった。

十九世紀になると「ゴシックロマン」と呼ばれる作家たちの手によって、それまで存在しなかった新しいタイプのモンスターが続々と誕生する。メアリー・シェリーの「フランケンシュタイン」は、科学の暴走が怪物を生むという設定であり、バイオハザードの世界観にも通じる面があるだろう。

二十世紀に入るとアメリカの鬼才H・P・ラヴクラフトが登場する。彼は独自の神話体系「クトゥルー神話」を構想したことで知られるが、その世界の中で暮らす生き物として、「グール」という食屍鬼が登場する。グールは墓地や下水道に棲息し、人肉を食する。容貌は犬に似ているが、人間が退化したものだという可能性も示唆されている。これなどはまさしく、アンデッドやケルベロスの祖先とも呼べる生物ではないだろうか。

ゾンビは、こうした神話、伝承、怪奇小説、そしてブードゥー教などの民俗風習が組み合わさって誕生した。つまり恐怖を求める人間の想像力の集大成なのである。

ゾンビ関連ブックガイド—文学史的アプローチ—

『フランケンシュタイン』
メアリー・シェリー著・森下弓子訳
1984年・東京創元社（創元推理文庫）／630円（税込）
ISBN4-48-853201-2

『死霊たちの宴（上・下）』
スティーヴン・キング他著・夏来健次訳／1998年・東京創元社（創元推理文庫）／上・下巻とも672円（税込）上巻ISBN4-48-857801-2／下巻ISBN4-48-857802-0

『ラヴクラフト全集[1]』
H・P・ラヴクラフト著・大西尹明訳／東京創元社（創元推理文庫）／630円（税込）
ISBN4-48-852301-3（6巻まで続刊）

映画におけるゾンビ像の変遷

ZOMBIE

世界初のゾンビ映画から「アポカリプス」まで、その歴史を追う。

（文・伊東美和）

ブードゥーの哀れな奴隷が不死の怪物に

ハイチの伝承によれば、ボコールと呼ばれるブードゥー教の神官は、犯罪者の遺体を呪術で蘇らせ、生前の罪を償わせるために奴隷として働かせるという。この蘇った死体こそが、ゾンビである。自らの意思を持たないゾンビは、主人に命じられるまま黙々と働き続ける。元々が死体だから休息や食事は必要ない。いまやゾンビと言えば、映画『ゾンビ』で描かれたような食人鬼の印象が強いが、本来は愚直な働き者だったのである。

ゾンビ映画は1930年代から作られ始めるが、当時の作品に登場するゾンビは、ブードゥー教のゾンビ像に近いものだった。主人が命令でもしない限り、彼らが人間を襲うことはなく、普段は砂糖工場などでこき使われている。恐ろしいモンスターとしてより、呪術で操られる哀れな犠牲者として描かれることが多かった。

こうした地味なゾンビ像を一変させたのは、1968年のジョージ・A・ロメロ監督作『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』である。本作以降、ゾンビは人肉を貪り、感染し、脳を破壊されるまで動き続けるようになった。この醜悪なモンスターは、1980年代のスプラッター・ブームを牽引し、やがてはホラー映画を代表するモンスターになったのである。

1930〜

ハイチ島のゾンビ〜ゾンビ映画誕生

●主な作品

『ホワイト・ゾンビ』1932年／アメリカ
『OUANGA』1935年／アメリカ
『REVOLT OF THE ZOMBIES』1936年／アメリカ
『歩く死骸』1936年／アメリカ

1929年、ゾンビを紹介したハイチ滞在記『魔法の島』がセンセーショナルな話題を呼び、アメリカで時ならぬゾンビ・ブームが巻き起こった。これに目をつけた独立系プロデューサーのハルペリン兄弟は、『魔人ドラキュラ』のベラ・ルゴシを悪役に据え、世界初のゾンビ映画『ホワイト・ゾンビ』を製作した。ルゴシの知名度もあり、この映画は大ヒットを記録。やがて他の製作会社もゾンビ映画を作り始める。

ハルペリン兄弟自身も二匹目のドジョウを狙い、カンボジアを舞台にしたゾンビ映画『REVOLT OF THE ZOMBIES』を製作するが、こちらは前作ほどの成功を収めることはなかった。

ZOMBIE

1970〜

ゾンビムービー金字塔の誕生

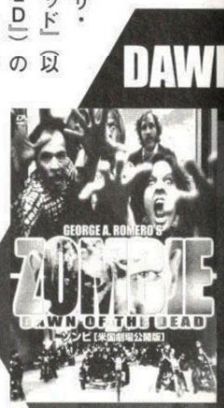
●主な作品

『エルゾンビ／落武者のえじき』1971年／スペイン＝ポルトガル
『悪魔の墓場』1974年／スペイン＝イタリア
『ゾンビ』1978年／アメリカ＝イタリア

70年代に製作されたゾンビ映画の大半は、『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』（以下『NOTLD』）の影響下にある。この作品に刺激され、あるいはこの作品を単純に模倣し、世界中でゾンビ映画が作られ始めたのだ。スペインではアマンド・デ・オッソリオ監督が、『エルゾンビ／落武者のえじき』に始まるブラインド・デッド四部作を発表。

また、スペイン＝イタリア合作の『悪魔の墓場』は、新型害虫駆除機の超音波で蘇る死者を描いた。フランスではエロティックな吸血鬼映画を得意とするジャン・ローランが、汚染されたワインを飲んだ村人がゾンビ化する『殺戮謝肉祭』を監督。メキシコではレネ・カルドナ・ジュニアが、謎の隕石の影響で死者が蘇る『INVASION OF THE DEAD』を撮っている。デヴィッド・クローネンバーグ監督作『シーバース』も、『NOTLD』の影響抜きには語れないだろう。

そして1978年、『NOTLD』の続編となる『ゾンビ』が登場する。巨大なショッピングモールを舞台に、人間とゾンビの死闘を描いたこの作品は、世界中で大ヒットを記録した。『NOTLD』が確立したモダン・ゾンビ像が、本作の成功により一般にまで浸透し、そして翌年から大量のエピゴーネンが誕生することになる。



ゾンビ　米国劇場公開版＜DVD＞
BIBF-4666
標準小売価格 3990円（税込）
（発売・販売元）ハピネット・ピクチャーズ
Dawn Associates © 1978 All rights reserved Alan Young Pictures srl © 2001 All rights reserved

雑形として『バイオハザード』まで受け継がれている。

さらに1978年、ロメロは『NOTLD』の続編であり、ゾンビ映画の最高峰『ゾンビ』を発表する。舞台は巨大なショッピングモールに設定され、人間vs.ゾンビの戦いは過激にスケールアップ！　スプラッター度も急上昇した本作は、まさに血わき肉おどるバイオレンス・アクションに仕上がっている。その一方では血の通った人間ドラマをじっくり描き、消費社会を皮肉るメッセージ性をも持ち合わせている。

その影響はホラー映画だけに留まらず、ゲーム、マンガ、小説など、あらゆるサブカルチャーに及んでいるのだ。

2000〜now〜future

●主な作品

『バイオハザード』2002年／イギリス＝ドイツ＝アメリカ＝フランス
『ドーン・オブ・ザ・デッド』2004年／アメリカ
『ショーン・オブ・ザ・デッド』2004年／イギリス

ゾンビ映画に再ブーム到来

もはやゾンビ映画は過去のものかと思われたが、意外なところから復活する。ゲーム『バイオハザード』が世界中でヒットしたことにより、再びゾンビ映画が製作され始めたのである。まずゲームを映画化した『バイオハザード』が口火を切り、ダニー・ボイル監督の『28日後…』が登場。さらにゾンビ映画の金字塔『ゾンビ』が、『ドーン・オブ・ザ・デッド』としてリメイクされた。ゾンビが猛ダッシュで人間を襲う本作は、オリジナルのファンの間では賛否両論あるが、スリリングなアクション・ホラーとして水準以上の作品に仕上がっていた。

リメイク版『ドーン〜』の成功は、さらなるゾンビ映画の製作を促した。『死霊のしたたり3』が前作から13年ぶりに作られ、現在『バタリアン』シリーズの四作目と五作目が同時に撮影されている。『死霊のはらわた』リメイクの噂もあるし、『死霊のえじき』の勝手な続編（!）までが作られている。世はまさにゾンビ映画ブームなのだ。

そして、ついに御大ジョージ・A・ロメロが動き出した。現在、彼はトロントに滞在し、リビングデッド・シリーズ四作目『LAND OF THE DEAD』を撮影中だという。このまま順調にいけば、2005年10月末には全米で劇場公開されるはずである。

'05年公開／リリース予定のゾンビ映画一覧

『LAND OF THE DEAD』
ジョージ・A・ロメロの待望の新作。2005年10月全米公開予定。

『THE DAY OF THE LIVING DEAD：THE CURSE OF THE MAYA.』
『PRIME TARGET』のデビッド・ヘヴンナー製作・監督・出演による新作。

『HOUSE OF THE DEAD 2』
マイク・ハースト監督作、ゲーム生まれのゾンビ映画続編。

『RETURN OF THE LIVING DEAD 4：NECROPOLIS』
『バタリアン』シリーズ最新作。『5』も撮影中。

『DAY OF THE DEAD 2：CONTAGIUM』
ジョージ・A・ロメロ『死霊のえじき』の勝手な続編。

『LAST RITES』
人気ゲーム『ウォークラフト』のデュエーン・スティネット監督。

伊東美和

1970年生まれ。タコシェ店長兼ゾンビ映画好き。著書に『ゾンビ映画大事典』がある。現在『ウラBUBAKA』『映画秘宝』『CDジャーナル』等様々なジャンルの雑誌で執筆中。

『ゾンビ映画大事典』
洋泉社刊／A5判／444p／3990円（税込）

1960〜

●主な作品

『THE EARTH DIES SCREAMING』1964年／アメリカ＝イギリス
『吸血ゾンビ』1966年／イギリス
『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』1968年／アメリカ

ゾンビの巨匠ロメロ登場

1950年代末から良質のホラー映画を製作してきたハマー・プロは、古典的なブードゥー・ゾンビ映画のカラー版『吸血ゾンビ』を製作。クラシカルなムードのなかに首切断などのショック・シーンを盛り込み、当時の観客を震え上がらせた。だが、こうしたブードゥー・ゾンビ映画は次第に減少し、1950年代に誕生したSFゾンビ映画が幅を利かせ始める。

『THE EARTH DIES SCREAMING』『THE LAST MAN ON EARTH』など、ニヒリスティックに世界の終末を描いたSFゾンビ映画が、この時代の流行と言えるだろう。厳密には後者に登場するモンスターは吸血鬼だが、その知能は低く、ゾンビのように動作が緩慢である。彼らが集団で襲い来る様子は、我々がゾンビそのもの。モダン・ゾンビのプロトタイプと言っても構わないだろう。

こうしたSFゾンビ映画にインスパイアされながら、ゾンビ像に独自の解釈を持ち込んだのがジョージ・A・ロメロである。彼のデビュー作『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』に登場するゾンビは、過去のゾンビにはない新たな特徴を備えていた。カニバリズムと伝染性、そして脳が弱点である点である。この作品はドライブイン・シアターで人気を呼び、以来、本作のゾンビ像がモダン・ゾンビ映画のスタンダードになった。

THE DEAD

ZOMBIE
(DAWN OF THE DEAD)

ある日突然、死者が蘇り、人間を襲って生肉を貪り始めた。テレビ局員のスティーブンは、地獄と化した街に見切りをつけ、恋人フラン、SWAT隊員ロジャー、ピーターと共にヘリで郊外へと逃れる。巨大なショッピングモールに降り立った一行は、ゲートをトラックで封鎖するが……。

ジョージ・A・ロメロの影響力

大まかに言えば、ゾンビ映画の歴史はロメロ以前と以後に分けられる。すべての始まりは、1968年の『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』だ。このロメロのデビュー作は、製作費11万ドルの低予算映画ながら、シンプルな展開に冷徹な人間ドラマを盛り込み、リアルな恐怖を生み出すことに成功した。

だが『NOTLD』の映画史における重要性は、本作でロメロが描いたゾンビのキャラクターにある。人肉を喰い伝染性を備え、脳を破壊されるまで活動を続ける、というゾンビ像は、以降のゾンビ映画の雛形と

1980〜

『ゾンビ』のフォロワー隆盛

●主な作品

『死霊のはらわた』1982年／アメリカ
『死霊のえじき』1985年／アメリカ
『死霊のしたたり』1985年／アメリカ
『バタリアン』1985年／アメリカ

『ゾンビ』の成功に真っ先に反応したのは、イタリアだった。ウエスタン、史劇などを手掛けてきた職人監督が、先を争うようにしてゾンビ映画を撮り始めたのだ。ルチオ・フルチの『サンゲリア』を皮切りに、『ゾンビ3』『ナイトメア・シティ』と、その数は20本以上！　これらの多くは『ゾンビ』以上に残酷描写に力を入れたものの、映画の完成度では足許にも及ばなかった。

もちろんアメリカでもゾンビ映画は作られたが、陰惨なイメージのイタリア製とは違い、スラップスティックなスプラッター描写が特徴的だった。サム・ライミの『死霊のはらわた』、ラヴクラフト原作『死霊のしたたり』、『バタリアン』などがそれにあたる。だが、ロメロはそうした流れに背を向け、徹底的にシリアスなリビングデッド・シリーズ三作目『死霊のえじき』を発表している。

1990〜

ゾンビ氷河期と自主制作時代

●主な作品

『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド／死霊創世紀』1990年／アメリカ
『ブレインデッド』1992年／ニュージーランド
『デモンズ'95』1994年／イタリア＝フランス

スプラッター映画に代わり、90年代は『羊たちの沈黙』に代表されるサイコ・キラーものが人気を集めた。ゾンビ映画の製作本数は激減。世界最大のゾンビ映画供給基地だったイタリア映画界も衰退し、フルチ、ダマトらベテラン監督たちが相次いで他界した。まさに90年代はゾンビ映画冬の時代だったが、少ないながらも優れた作品が誕生している。中でもトム・サヴィーニ監督作『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド／死霊創世紀』は、無謀にも思えた『NOTLD』のリメイクだが、地味ながらも手堅い仕上がり。スラップスティックな人体破壊を極めた『ブレインデッド』、シュールな悪夢的イメージに彩られた『デモンズ'95』は、オリジナリティ溢れる傑作である。またこの時期はビデオ・カメラの普及により、自主制作ゾンビ映画が大量にリリースされたことも無視できない。

アンブレラ社

ヨーロッパを本拠とする製薬会社。アメリカをはじめ世界各国に支社を持ち、調査によるとアメリカの家庭の90%には、同社の製品があるという。

社名の「アンブレラ＝傘」とシンボルマークは、「人々の健康を庇護する」というスローガンを表している。そのポピュラリティの一方、一般の社員にも極秘で生物兵器や化学兵器の研究・開発を行っている。

HRT
[Hostage Rescue Team]

アメリカFBIにおいて、SWATよりもさらに高度な訓練を受けた対テロリスト制圧部隊。

SWATと並び、劇中のS.T.A.R.S.のモデルと考えられる。1㎞先のターゲットに命中させる狙撃技術を持つと言われている。

エミー賞

「最も優れたテレビ番組」に贈られる賞。ニュースキャスターのテリ・モラレスは一連のアンデッド騒動にアンブレラ社が関与しているとしてS.T.A.R.S.に同行取材。このドキュメントで、報道部門賞へのノミネートを狙っている。1940年代から実在する権威ある賞で、映画におけるアカデミー賞に相当する。コメディ、ドラマ、報道と各部門に分かれている。

カポエイラ

アリス役のミラ・ジョヴォヴィッチがアクロバチックな格闘アクションのため、メストゥレ・アメン・サント氏の元でトレーニングを積んだブラジルの武術。足技を中心とした、ダンスと見間違うような動きが特徴的。試合も楽器の伴奏と歌をともなって行われる。ブラジルに奴隷として連れてこられた黒人たちが、農園主の虐待から身を守るために編み出した護身術がルーツ。トレーニングをカモフラージュするために、ダンスのような形態になったという説も。

警察犬部隊

自動車事故に巻き込まれたアンジェラ捜索のため、警官隊がレイベンズ小学校に向かう際に従えていたもの。それが何らかの理由でT-ウイルスに感染し、アンデッド化（＝ケルベロス）したと思われる。

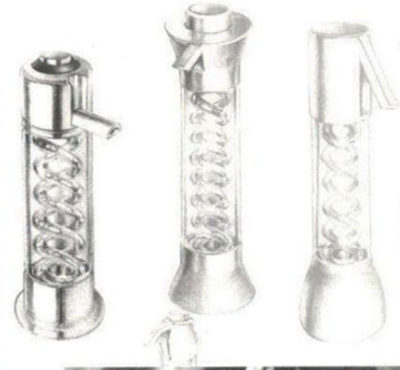
ケルベロス

T-ウイルスに感染してアンデッド化したドーベルマン。

The Encyclopedia of "BIOHAZARD" —バイオハザード用語集—

T-ウイルス

アンブレラ社が遺伝子工学により開発したウイルス。成長ホルモンの分泌、筋系の発達を促進させる働きがあり、老化や筋ジストロフィー、細胞ベースの消耗性疾患の治療、改善が主な用途。ただし副作用として脳神経系に異常な電荷を与えると共に、新陳代謝の急激な促進によって体組織を劣化させてしまう。ちなみに「T」とはTyrant（暴君）の頭文字。



トロント

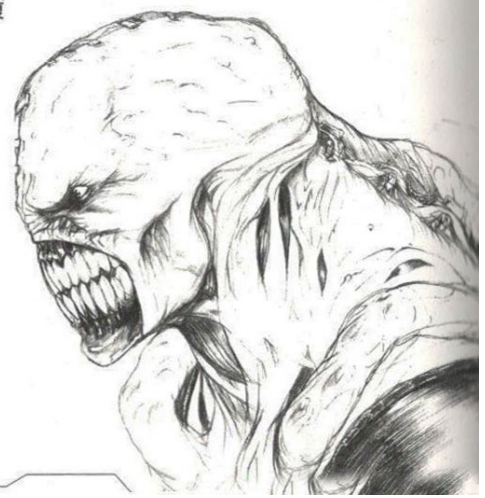
『バイオハザードⅡアポカリプス』の撮影が行われたカナダの大都市。戦闘シーンでは実際の道路や市庁舎などの施設が使われている。

ネメシス

寄生生物〝NE-α〟を人体に投与して作り上げた生物兵器。名の由来はギリシャ神話における「復讐の女神」。また約2600万年ごとに、地球上に生物の消滅をもたらすという、太陽の伴星の名前もネメシスである。

バイオハザード

直訳では「生物災害」。未知の病原体、生物などによる研究員の感染被害から生態系への影響まで、広範囲の危機的状況を指す。



ハイブ

アリスがかつて警護部隊として所属していた、アンブレラ社の地下研究施設。

蜂の巣（Hive）のような構造がその名の由来。ラクーンシティ郊外にある洋館〝鏡の館〟こと、バンクス・ドラクロワ邸が、秘密の入口となっている。

アークレイ山脈

ラクーンシティ郊外に連なる山々の総称。山脈方面からアークレイ陸橋を渡ると、ラクーン市中心部へ向かう。

アークレイ陸橋

レイベンス教会で合流したアリスとジルたちが小学校に向かう際、ネメシスと最初に遭遇した場所。陸橋の下は駐車場になっている。

R.P.D.

[Racoon-city Police Department]

ラクーンシティ警察署。管轄内にはジル・バレンタインらが勤務する特殊部隊S.T.A.R.S.（84ページ参照）を擁する。

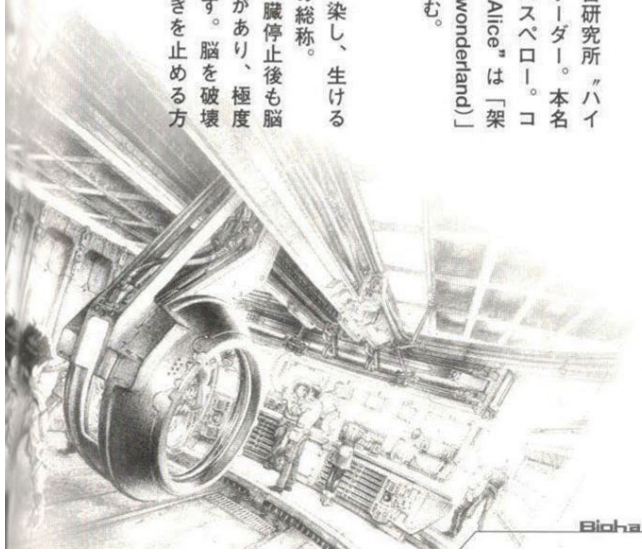
アリス

アンブレラ社秘密研究所〝ハイブ〟警護部隊の元リーダー。本名はジェイナス・プロスペロー。コードネームの英名〝Alice〟は「架空の存在（Alice-in-wonderland）」という意味合いを含む。

アンデッド

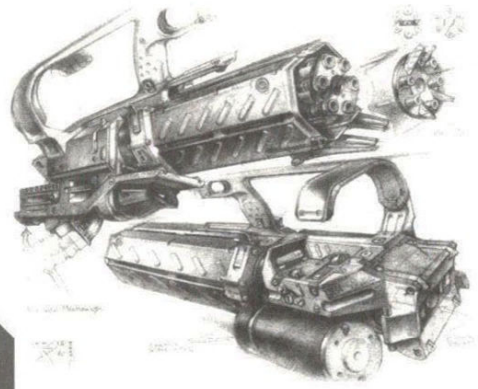
T-ウイルスに感染し、生ける屍（しかばね）となった生命体の総称。

T-ウイルスは心臓停止後も脳に電荷を残す作用があり、極度の空腹感をもたらす。脳を破壊するしか、その動きを止める方法はない。



レールガン

ネメシスが携える連射型の巨大な銃。本来はヘリコプターなどに搭載されているもの。発射速度は毎分3000発で、撮影現場ではじめて発射された際には壁をボロボロにし、セットの一部を圧力で動かしてしまったという逸話がある。



レイベンズ区

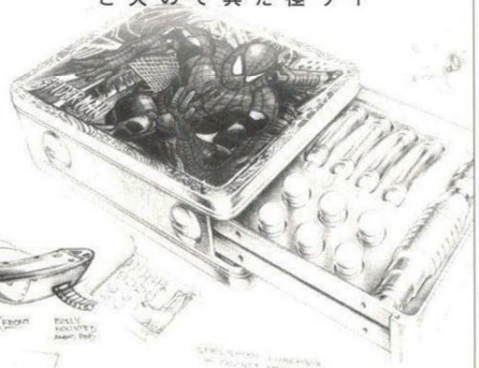
ラクーンシティの東部に位置し、レイベンズ小学校、レイベンズ教会などが配されている、ストーリーの主な舞台となる地区。CCTVの表示によると、地区ナンバー12とされている。

ロケットランチャー

ネメシスの装備品のひとつ。アメリカ陸軍の携帯型地対空ミサイルがモデルで、発射された弾丸は航空機のエンジン熱など、赤外線を探知して自動追尾するという特徴がある。

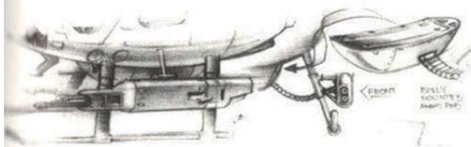
抗ウイルスワクチン

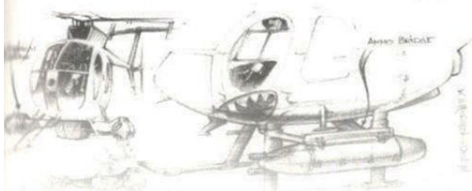
アシュフォード博士がT-ウイルスと共に開発したもの。T-ウイルスは細胞を生き返らせ、極端に活発化させるため、生きた人間に与えると制御不能な変異を引き起こしてしまう。そこでワクチンを投与してウイルスの動きをコントロールすれば、失われた運動能力を回復することができる。



細菌隔離部隊

ケイン少佐の指揮で、T-ウイルス汚染が広がるラクーンシティの封鎖にあたった。だが封鎖後に開始されたネメシス動作実験も同じ部隊で行っており、実はそちらが真の目的だと思われる。ケインの私設部隊の色合いが強く、アンブレラ社をはじめとする、地元大手民間企業からの資金援助を受けている。





CCTV

[closed-circuit television]

防犯用監視カメラ。ラクーンシティの随所にこのカメラが設置されており、映像はアンブレラ社にもモニターされる。

S.T.A.R.S.

[Special Tactics And Rescue Service]

ラクーン市警察内に設置された特殊部隊。テロをはじめとする凶悪・特殊犯罪への対処が主な任務。

市警察内の組織であると同時に、アンブレラ社などの地元企業から資金援助を受けており、その指揮系統も複雑な模様。

ゾンビ

アンデッドのうち、元の人間の姿を留めているものの通称。ブードゥー教の秘術により奴隷化した人間がその起源。

一般的に想定されている生物災害（バイオハザード）の拡大プロセスは、最初に細菌・病原体を扱う研究所の職員が受ける感染被害。次に外部への流出による、地域住民への感染。そして次なる懸念は「生態系の破壊」である。ラクーンシティでの〝実験〟を経て、T-ウイルスがより凶悪化した可能性もある。真相に迫る数少ない人物、ジルとカルロスも警察に追われる身。彼女らと人類の未来は……。

Mystery02
T-ウイルスが進化を遂げる？

UMBRELLA CORPORATION

「アポカリプス」のラストでは、宇宙に浮かぶアンブレラ社の衛星が映し出されている。衛星が意味するキーワードは〝監視〟だろう。ラクーンシティを監視カメラで管理していたように、世界全体を手中に収める準備はすでに整っていると見てもよさそうだ。

また映画を締めくくるアンブレラ社の宣伝コピー「私たちが扱うのは命そのもの」という意味深長なフレーズも、「人類の命運はアンブレラが握っている」という宣言と解釈できる。アンブレラ社はついに、本格的な世界統治に乗り出すのか。であれば、いまだ進行中と思われる〝アリス計画〟は、どんな役割を果たしていくのか……？

Mystery03
アンブレラ社のさらなる計画とは？

ハイブ警護班
アリスとスペンサー・パークスが所属。二人はハイブ入口のドラクロワ邸で夫婦を装い、侵入者の阻止と警護にあたっていた。

ビルジュ・レベル
トロント市庁舎ビルを設計した、フィンランド人の建築家。
アリスが市庁舎に降り立つシーンで壁を駆け下りたビルは、実在のトロント市庁舎である。

メルトダウン
炉心溶融。原子炉の冷却装置に発生した問題によって炉心の熱が異常に上昇、溶解された燃料ウランで原子炉の底部が溶け落ちることをいう。

猛暑
劇中のラクーンシティは、平年よりもだいぶ高い気温に包まれている。この設定はミラ・ジョヴォヴィッチが自ら提案したアリスの衣装の、露出度の高さに必然性を持たせるためのアイデア。

U.B.C.S.
[Umbrella Biohazard Countermeasure Service]
アンブレラ・バイオハザード対策部隊の略。アンブレラ社が擁する、軍隊並みの装備を誇る特殊部隊。同社の細菌感染事故からの要人救出が主任務。

ラクーンシティ
映画の舞台となった、アメリカ中西部に位置する地方都市。アンブレラ社をはじめとする工場誘致に成功し急成長を遂げたが、アンブレラ社が投下した5ktもの戦術核兵器により壊滅する。

ラクーン7
テリ・モラレスがキャスターを務める、ラクーンシティテレビ局の朝のニュース番組。正式タイトルは「ラクーン7ニュース」。

リッカー
「舐める者（Licker）」という意味。アンブレラ社の生物兵器開発過程でゾンビから変態して生まれた、異形の怪物。獲物のDNAを吸収することで、容姿・能力を進化させていく。

次回作「アフターライフ」とは？

国内興行収入23億円を叩き出した前作『バイオハザード』。今回の「アポカリプス」でも、これを上回る実績が見込まれており、早くも続編製作の話が出ている。

一作目で脚本と監督、今作では脚本と製作を担当したポール・W・S・アンダーソンの話によれば、次回作の副題は、英語で「来世」を意味する〝アフターライフ（after-life）〟だそうだ。今作の副題「アポカリプス＝黙示録」とは、新約聖書巻末の預言書のことである。そこではサタンとの攻防の末、新しい天地が出現するとされており、次回作の副題「アフターライフ」も、当然この〝新たな天地創造〟を受けてのことだろう。そこで以降では、「アリス計画」「T-ウイルス」「アンブレラ社」の三つの側面から、次回作への展開を推理してみる。

Mystery01
「アリス計画」の恐るべき全貌とは？

〝アリス計画〟にとって誤算だったのは、アリスの記憶が除去されずに残っていたこと。このことが判明した時にアイザックス博士が見せた驚愕の表情から、それが彼らにとって全く予想外であったことがわかる。

アリスは研究所から脱出し、ジルたちの車で姿を消した。その際、監視カメラの向こうの警備員を殺傷するなど、以前にはなかった能力も見受けられる。だがアイザックス博士は、アリスの逃亡を知りながら、あえてそれを阻もうとしなかった。その真意は、一体どこにあるのか？

『バイオハザード』シリーズの歴史

ゲーム機の表現力を駆使して進化を続け、心理的、視覚的に本物の恐怖を感じさせる「バイオハザード」シリーズ。「サバイバルホラー」というジャンルを打ち立てたその進化の変遷をここに紹介しよう。

1998年7月23日。ラクーンシティで起きた猟奇事件の調査で出動したS.T.A.R.Sを待っていたのは……。

第一作目の前日譚は、まさに原点＝ゼロ

バイオハザード ゼロ

対応ハード：GAMECUBE

1998年7月24日。猟奇事件で消息を絶ったS.T.A.R.Sの仲間を探しに来たクリスたちは、謎の生物に襲われる。

記念すべき第一作目。すべてはここから始まった

バイオハザード

対応ハード：GAMECUBE／PlayStation

「バイオ」から2カ月。ラクーン市警の新人警官レオンと、クリスの妹クレアが繰り広げる決死の脱出劇。

ゾンビが溢れるラクーンシティからの脱出

バイオハザード 2

対応ハード：GAMECUBE／PlayStation

ラクーンシティでアンブレラ社の動きを監視していたジルは、ゾンビ発生の原因究明と街からの脱出を図る。

再びジルが主人公に！ネメシスやカルロスも登場

バイオハザード 3 LAST ESCAPE

対応ハード：GAMECUBE／PlayStation

「2」でラクーンシティを脱出してから3カ月後。兄クリスを探すクレアが、謎の孤島からの脱出に挑む。

孤島からの脱出。クレアは兄クリスと再開できるのか？

バイオハザード -CODE:Veronica- 完全版

対応ハード：GAMECUBE／PlayStation2

1998年9月に起こったラクーンシティでのバイオハザード。次々と住民がゾンビになる中、抵抗を試みる！

一般市民の逃走劇に焦点を当てたオンライン対応作

バイオハザード OUTBREAK

対応ハード：PlayStation2

前作と同様に、ラクーンシティが舞台。今作もオンライン対応で、シナリオは完全新作で登場！

「OUTBREAK」で語られなかったエピソードを追加

バイオハザード OUTBREAK FILE2

対応ハード：PlayStation2

※「バイオハザード」の写真は、2003年3月にゲームキューブ用に発売した「biohazard」（「バイオハザード」のエッセンスはそのままに、全てを作り直したもの）の映像です。

LINE-UP OF THE GAME SERIES

ゲームシリーズ『バイオハザード』の世界

ここではゲームシリーズの最新作『バイオハザード4』と過去作品、関連グッズに迫る。

最新作『4』に見る新たな恐怖とは？

映画版の原点であるゲームシリーズ「バイオハザード」。作り込まれた世界観とゲーム性、計算された巧みな恐怖の演出は「サバイバルホラー」というジャンルを定着させ、海外での評価も非常に高い。

最新作『バイオハザード4』ではゲームシステムを大胆に刷新。プレーヤーの背後から追従する視点の〝ビハインドカメラ〟を採用することで、その場にいるかのような臨場感と緊張感を実現している。常に進化し、新たな恐怖でプレーヤーを魅了する。それがシリーズのアイデンティティなのだ。

フルモデルチェンジを果たしたシリーズ最新作。常にプレーヤーの背後から追従する〝ビハインドカメラ〟による圧倒的臨場感、狙い撃つ快感、アクションボタンの採用と、かつてない新たな刺激がプレーヤーを襲う。

biohazard 4

2005年1月27日発売予定／対応ハード：GAMECUBE

BACKGROUND-
ヨーロッパのさびれた山村が舞台

ラクーンシティ消滅から6年の歳月が流れすぎた2004年の秋、『バイオハザード4』の物語は幕を開ける。合衆国のエージェントとなった主人公レオン・S・ケネディは、行方不明となった大統領の娘、アシュリー捜索の任を受け、ヨーロッパのさびれた村を訪れる。しかし、そこでレオンは人とは思えぬ狂気の群集に襲われる。ゾンビではない新たな敵。充満する狂気と悪意のただ中、果たしてレオンはアシュリーを救出し、無事村を脱出することができるのだろうか……。

©CAPCOM CO.,LTD.

GOODS COLLECTION

9 U.B.C.S. ミサンガ

SIZE：190×10mm　COLOR：カーキ

U.B.C.S. のメダリオン付きミサンガ。マグネットで着脱し、実在の兵士たちも使用している軍用パラシュート用コード（紐）を編み込んで作られている。

8 S.T.A.R.S. ミサンガ

SIZE：190×10mm　COLOR：ブラック

S.T.A.R.S. のメダリオンが付いたミサンガ。マグネットによって着脱する。こちらも、実在の兵士たちが使用しているという、軍用パラシュート用コード（紐）を編み込んだ作りになっている。

11 Umbrella 革キーホルダー

SIZE：長さ 130mm　幅 15mm　COLOR：ブラック

アンブレラ社によって生み出された犬型生物兵器、「ケルベロス」をイメージして作られた革製キーホルダー。こちらもブレスレット同様、シルバーのトゲがハードな雰囲気を醸し出す一品となっている。

10 Umbrella 革ブレスレット

SIZE：長さ 200mm　幅 15mm　COLOR：ブラック

アンブレラ社により生産された犬型生物兵器、「ケルベロス」をイメージして作られた革製ブレスレット。シルバーのトゲが地獄の番犬（＝ケルベロス）を連想させる、ハードなデザインが印象的なブレスレット。

13 ワッチキャップ

SIZE：フリー　COLOR：ブラック

ゲーム『バイオハザード4』の主人公、レオンの象徴であるドクロが刺繍された、フリース製のワッチキャップ。後部にはコーションマークとbiohazardロゴ。元はタクティカルヘルメットの防寒用ライナー。

12 U.B.C.S. キャップ

プレゼント

SIZE：フリー 480～540mm　COLOR：ブラック

アンブレラ社特殊戦闘部隊U.B.C.S.の、ドクロのエンブレムをあしらったキャップ。戦闘力の高いエキスパートを集めた特殊部隊の彼らが作ったチームアイテムだ。

15 S.T.A.R.S. ジャージ ボトムス

SIZE：M/L　COLOR：ブラック

S.T.A.R.S. のトレーニングウエア。激しいトレーニングに耐えられるよう、膝にクッション材が入っているなど、機能面でのこだわりが光る。トップスとあわせて上下でコーディネートしたい一品。

14 S.T.A.R.S. ジャージ トップス

SIZE：M/L　COLOR：ブラック

S.T.A.R.S. のトレーニングウエア。激しいトレーニングを考慮し、肘にクッション材が入っているなど、機能面でのこだわりが光る。胸と背中のロゴ刺繍、袖のパッチなど、クールなデザインも魅力的だ。

※商品のお問い合わせ先：1～15……ファントム（tel:0424-72-6411　URL:http://www.phantom-web.com）

充実のラインナップ グッズコレクション

ここで紹介するのは映画版、ゲーム版両方に共通する世界観、設定を元に作り出された、グッズを超えたこだわりの“装備品”ともいえる逸品の数々である。読者プレゼント賞品もあるのでお見逃しなく！

1 R.P.D. Zippo

SIZE：38×56×12mm　COLOR：ブルー

R.P.D.（ラクーン市警察）のマークのバックに、バイオハザード事件についての文章がプリントされたZippoライター。R.P.D.が事件に巻き込まれていく曰くを感じさせるデザインとなっている一品。

3 S.T.A.R.S. コンシールドバッグ

SIZE：430×300×90mm　COLOR：ブラック
ストラップ長660～1050mm

タクティカル・ギアや身の回りの物を持ち運ぶハードナイロン製ショルダーバッグ。隠しポケットや、内部に着脱可能なハンドガンホルダーとマガジンホルダーが付いている。

2 S.T.A.R.S. Zippo

SIZE：38×56×12mm　COLOR：ブラック

特殊部隊S.T.A.R.S.隊員への支給品を想定してデザインされたZippoライター。黒革に包まれたタフなイメージのディテールは、使い込むほどに味が出てきそう。隊員気分で持っていたいアイテムのひとつだ。

5 S.T.A.R.S. SPIEWAK Tシャツ

SIZE：M/L　COLOR：ホワイト/ブラック

アメリカで最も有名なポリス、ファイヤー＆レスキューウエアの製造メーカー、SPIEWAK社とのコラボレーションモデル。“本物”ならではの作りが実感できる。

4 S.T.A.R.S. ベルトポーチ

SIZE：ウエスト820～960mm　COLOR：ブラック

アメリカン・ポリスの基本といえる腰周りの装備。それをS.T.A.R.S.仕様で忠実に再現したアイテムがこのベルトポーチ。部隊章をあしらったデザインとなっている。

7 S.T.A.R.S. ストラップ

SIZE：長さ160mm　幅 10mm　COLOR：ブラック

S.T.A.R.S.のメダリオンが付いた携帯ストラップ。軍用パラシュートに使用されるコード（紐）を編み込んだ作りにこだわりを感じる。実在の兵士たちも、このコードを使用して様々なアクセサリーを身につけているという。

6 U.B.C.S. ストラップ

SIZE：長さ160mm　幅 10mm　COLOR：カーキ

アンブレラ社の特殊戦闘部隊U.B.C.S.の携帯ストラップ。軍用パラシュートに使用されるコード（紐）を編み込んだこだわりの一品。実在の兵士たちも、このコードを使用して様々なアクセサリーを身につけているという。

※予告なく細部変更されることがございますのでご了承下さい。

21 S.T.A.R.S. グローブ　プレゼント

SIZE：M/L
COLOR：ブラック

甲の部分に通気性のよいメッシュ素材を採用。手を衝撃から守るハンドガードが施された、個性的なデザインと機能性が融合したレザーグローブ。トリガーワークなどの微妙な手の動きを妨げないよう、ハーフフィンガーとなっているほか、立体成形されたS.T.A.R.S.マークの反射プレートなど、魅力的なディテールが特徴。

※プレゼント商品はMサイズとなります。

20 S.T.A.R.S. キャップ　プレゼント

SIZE：フリー480～540mm
COLOR：ネイビー

前面にS.T.A.R.S.のシンボルマークが刺繍され、バックにはRACOON POLICE DEPT.（R.P.D.）の文字が入ったキャップ。S.T.A.R.S.隊員にのみ限定支給された設定のアイテムだ。タウンユースにも対応したデザインなので、クールに着用できる。

22 SMART style #7 S.T.A.R.S.（GSX216 S.T.A.R.S.）　プレゼント

SIZE：全幅42.2mm　厚さ10.8mm
COLOR：ネイビー

時計メーカー、GSXとのコラボレーションモデル。特異な犯罪に対する作戦や人命救助を目的とした、ラクーン市警所属の特殊部隊S.T.A.R.S.のモデルとして、1998本の限定販売。プラスチックケースで作られたこのモデルは、軽量でありながら10気圧防水の本格仕様。文字盤に配置されたS.T.A.R.S.マークが印象的だ。

プレゼント応募方法

このコーナーで紹介したグッズのうち、12「U.B.C.S.キャップ」、17「S.T.A.R.S. M-65ジャケット（Mサイズ）」、18「S.T.A.R.S. MA-1ジャケット（Mサイズ）」、20「S.T.A.R.S. キャップ」、21「S.T.A.R.S. グローブ（Mサイズ）」、22「SMART style #7 S.T.A.R.S. GSX216 S.T.A.R.S.」、以上6アイテムを、抽選で各1名ずつ、本書をご購読の皆様にプレゼントいたします。

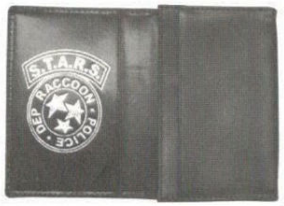
応募方法は、はさみ込みの専用はがき、もしくは官製はがきに住所、氏名、年齢、本書に関するご意見、ご感想を明記の上、専用の応募券（本書の帯から切り取る）をセロテープなどでしっかりと貼り付けていただき、下記の住所までお送りください。応募の締切は、2005年2月28日（当日消印有効）です。当選の発表は発送をもって、代えさせていただきます。

〒163-0425
東京都新宿区西新宿2-1-1　新宿三井ビル25階
株式会社カプコン　キャラクター・ライツ部
「バイオハザードII アポカリプス　ムービー・データファイル」
グッズプレゼント係

※商品のお問い合わせ先：16～21……ファントム（tel:0424-72-6411　URL:http://www.phantom-web.com）
22……GSX WATCH JAPAN（tel:03-5360-6705　URL:http://www.gsx-watch.com　e-mail:gsx@gsx-watch.com）

16 S.T.A.R.S. カードケース（牛革）

SIZE：109×73×18mm
COLOR：ブラック



S.T.A.R.S.隊員に支給される、一般警察で言うところのバッジのような位置付けのアイテム。黒い革でできた外見は、一見するとシンプル＆ハード、そしてタフな印象を受ける。しかし開くとシルバーのS.T.A.R.S.マークが輝く凝った作りとなっている。持っているだけで隊員の気分になれるという、嬉しいアイテムといえるだろう。

17 S.T.A.R.S. M-65 ジャケット

プレゼント

SIZE：M/L
COLOR：ブラック

ミリタリージャケットの定番といえるM-65が、S.T.A.R.S.仕様となった。背面のS.T.A.R.S.のマークが存在感をアピールし、各部に特殊部隊ならではのカスタムが施されている。両袖に追加されたポケット、大型の内ポケットなどにより、大量の物を携帯できる。

※プレゼント商品はMサイズとなります。

19 S.T.A.R.S. ヘルメットバッグ M

SIZE：360×440mm
COLOR：ネイビー

ゲーム版に登場するS.T.A.R.S.隊員、クリスモデルのヘルメットバッグ。使いやすいミディアムサイズで、中綿入りなのでノートパソコンなどの精密機器の持ち運びにも対応している。素材は軍用フライトジャケットと同じヘビーナイロン製。

18 S.T.A.R.S. MA-1 ジャケット

プレゼント

SIZE：M/L
COLOR：ブラック

フライトジャケット永遠の定番であるMA-1を、S.T.A.R.S.仕様にカスタマイズ。同隊員のアクティブシーン・ウエアとして開発されたものだ。スタイリッシュに着こなしたい。

※プレゼント商品はMサイズとなります。

※予告なく細部変更されることがございますのでご了承下さい。

GOODS COLLECTION

BIOHAZARD II Apocalypse

キャスト	CAST
ミラ・ジョヴォヴィッチ：アリス	Milla Jovovich:Alice
シエンナ・ギロリー：ジル・バレンタイン	Sienna Guillory:Jill Valentine
オデッド・フェール：カルロス・オリヴィエラ	Oded Fehr:Carlos Oliviera
トーマス・クレッチマン：ケイン少佐	Thomas Kretschmann:Major Cain
ジャレッド・ハリス：アシュフォード博士役	Jared Harris:Dr.Ashford
マイク・エップス：LJ	Mike Epps:L.J.
サンドリーヌ・ホルト：テリモラレス	Sandrine Holt:Terri Morales
ソフィー・ヴァヴァサー：アンジェラ・アシュフォード	Sophie Vavasseur:Angela Ashford

スタッフ	STAFF
アレクサンダー・ウィット：監督	Alexander Witt:Director
ポール・W・S・アンダーソン：脚本／製作	Paul W.S.Anderson:Screenplay/Producer
ジェレミー・ボルト：製作	Jeremy Bolt:Producer
ドン・カーモディ：製作	Don Carmody:Producer
ベルント・アインヒンガー：製作総指揮	Bernd Eichinger:Executive Producer
サミュエル・ハディダ：製作総指揮	Samuel Hadida:Executive Producer
ロバート・クルツァー：製作総指揮	Robert Kulzer:Executive Producer
ヴィクター・ハディダ：製作総指揮	Victor Hadida:Executive Producer
クリスチャン・セバルト：撮影監督	Christian Sebaldt:Director of Photography
デレック・ロジャーズ、C.S.C.：撮影監督	Derek Rogers C.S.C.:Director of Photography
エディ・ハミルトン：編集	Eddie Hamilton:Film Editor
ポール・デナム・オースターベリー：美術監督	Paul Denham Austerverry:Production Designer
アリソン・オブライエン：視覚効果スーパーバイザー	Alison O'Brein:Visual Effects Supervisor
メアリー・マクレオド：衣装デザイナー	Mary McLeod:Costume Designer
リズ・ギャラキャー：音楽スーパーバイザー	Liz Gallacher:Music Supervisor
ジェフ・ダナ：作曲／音楽	Jeff Danna:Composer

2004年／アメリカ・カナダ・イギリス合作
スクリーン・ジェムス、デイヴィス・フィルムズ／インパクト、コンスタンティンフィルム提供
ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント配給
原題：Resident Evil: Apocalypse
スコープサイズ／本編1時間34分／SDDS・SRD
（ソニー・ピクチャーズ エンタテインメントより、2005年1月26日にDVD発売予定）

バイオハザードII アポカリプス　ムービー・データファイル

2005年1月26日　初版第1刷発行

編集
八尾剛己（株式会社カプコン）
安田耕一郎（スタジオスパーク）
木村勝好（株式会社ブラフマン）

執筆
古田　靖
くろがねゆう
伊藤美和

カバーデザイン＆本文デザイン
花岡裕一（株式会社ブラフマン）

本文デザイン
山本　亮（株式会社ブラフマン）

コーディネート
榎元太樹（株式会社カプコン）

協力
株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
東芝エンタテインメント株式会社

発行人
辻本春弘

編集人
中村寛文

発行所
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

販売元
株式会社カプコン
〒163-0425 東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル
http://www.capcom.co.jp/
電話03-3340-0720　FAX 03-3340-0818（ともに受注専用）

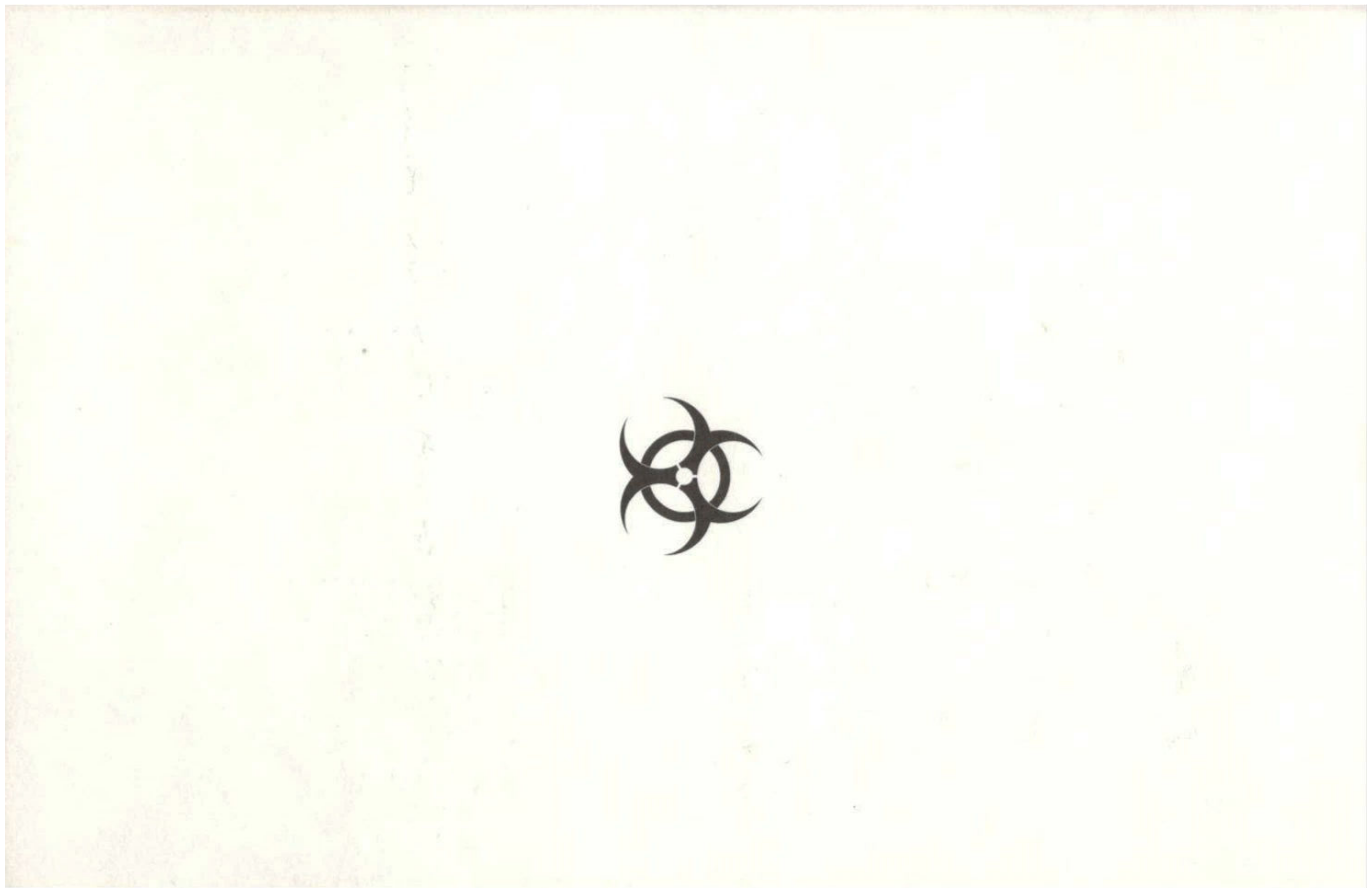
印刷所
図書印刷株式会社

ISBN4-906582-45-1　C0074

定価はカバーに表示してあります。
落丁、乱丁本はお取り替えいたします。
本書の無断複写・複製・転載を禁じます。

Biohazard II Apocalypse（Resident Evil:Apocalypse）
Based on the "biohazard" videogame series of CAPCOM Co., Ltd.
© 2004, Davis Films/Impact（Canada）Inc., Constantin Film（UK）Limited.

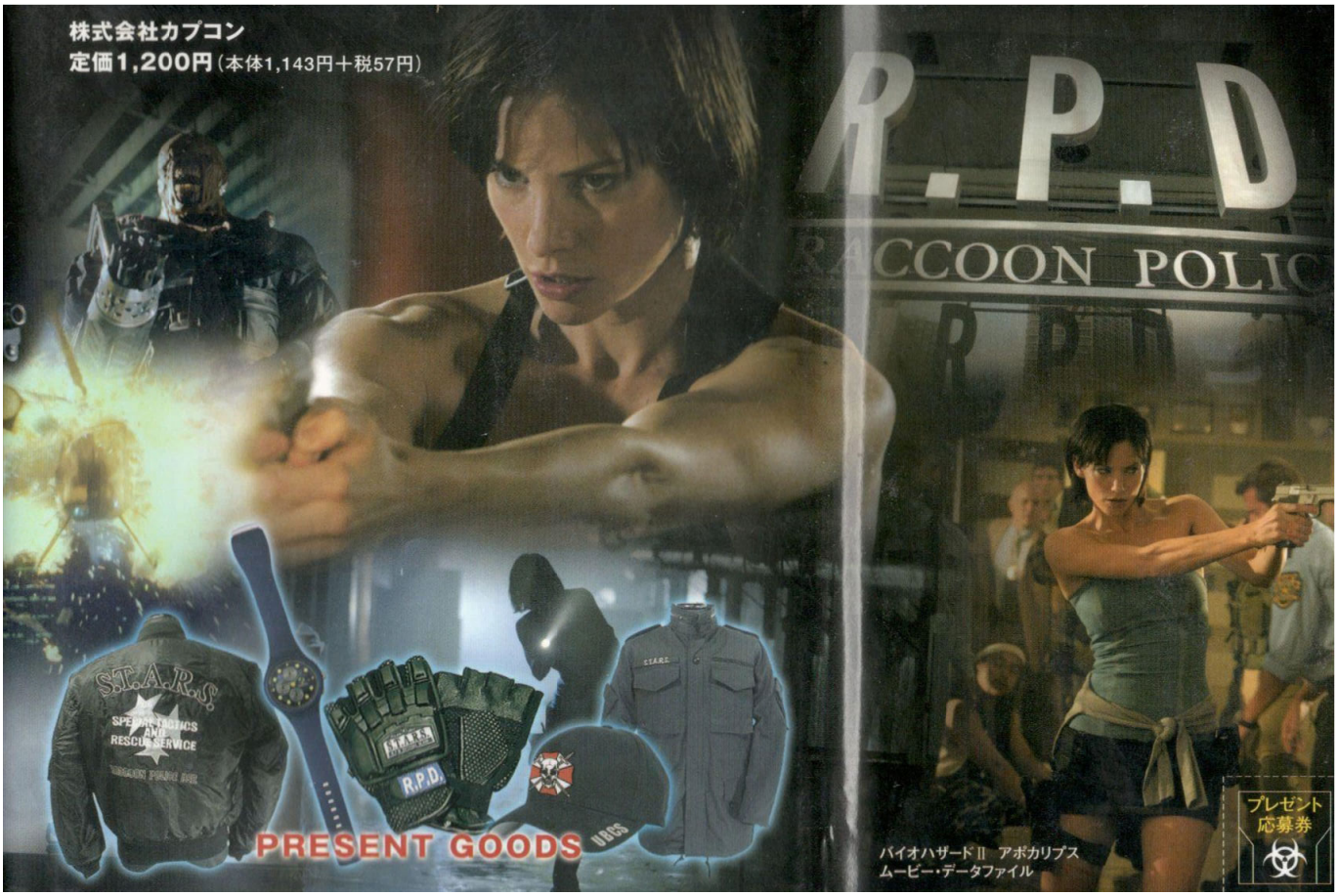
© 2005, CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved. Printed in Japan.



ISBN4-906582-45-1
C0074 ¥1143E

She was wrong.

株式会社カプコン
定価1,200円(本体1,143円+税57円)


株式会社カプコン
定価1,200円（本体1,143円＋税57円）
R.P.D
S.T.A.R.S.
R.P.D.
PRESENT GOODS
プレゼント
応募券
バイオハザードII　アポカリプス
ムービー・データファイル